スーパーマリオ64
パイロットウイングス64
星のカービィ スーパーデラックス
スーパーマリオRPG
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
ポケットモンスター
モグラ〜ニャ

NINTENDO攻略大全

'96年1月〜7月Line up

CONTENTS もくじ

NINTENDO攻略大全'96年1月~7月Line up



N64 スーパーマリオ64 …… 4



N64 パイロットウイングス64 …… 14



SFC 星のカービィ スーパーデラックス …… 24



SFC スーパーマリオRPG …… 32



SFC ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 …… 44



GB ポケットモンスター …… 56



GB モグラ~ニャ …… 62

©Nintendo・HAL Labolatory Inc.／Nintendo・Nintendo／スクウェア キャラクタ©:Nintendo／スクウェア・Nintendo／クリーチャーズ／ゲームフリーク

輝くスターにもう一度会おう!!

'96年6月23日発売

9800円

スーパーマリオ64

N64	アクション 64M
バックアップ(最大4)	



コース13までのスター取得法完全ファイル

すでにコース15までをクリアしてしまった人、まだまだ序盤のコースで試行錯誤している人にも利用価値の高い、スター取得法の一覧表をズラリと並べてみたぞ。全部クリアした人は、そのクリアしたファイルでシャドーのスターを追い駆けていないで、ここはひとつ、新たなファイルを使って1からやり直してみよう。黄金色に輝くスターを取る喜びを、もう一度味わってみるんだ。



シャドーじゃね…

➡一度取ったスターは、そのシャドーが残る。再取得可能



⬅でも、どうせなら、新しいファイルで、黄金色に輝くスターを取りたいよね

コース1　ボムへいの せんじょう

1階の一番左の扉から入るコース。乗れるコウラを持つ小さいノコノコは、スター3以降に出現する。ちなみに、このコースには青コインのスイッチはない。

スター1　やまのうえの ボムキング	スター4　8まいの あかコイン
山頂に向かい、そこにいるボムキングを倒す。倒し方は、まずボムキングの後方に回り込み、持ち上げたのちに投げ飛ばす。これを3回繰り返せばOK。ただし山頂のフィールド外に投げることは反則だ。	コースに散らばるあかコインを収集する。見逃しそうなのは、空中に浮かぶ島の木のてっぺんと、山の入口付近の柵から見える、坂の途中にあるコイン。8枚すべて取ると、4本の杭の中心にスターが出現する。
スター2　はくねつ ノコノコレ〜ス	**スター5　そらにはばたけ はねマリオ**
スタート地点にいる大きなノコノコと会話し、レースを開始する。ゴールはボムキングがいた山頂。ノコノコの後についていくと、途中に登りづらい坂があるので、スター1と同じルートを走っていこう。	まずはねマリオになれることが条件。なれるのなら、空中の島ではねマリオとなり、大砲に入る。そして輪になった黄色いコインの、その中心のコインに照準を合わせ、中心のコインを5つ取ればスターが出現する。
スター3　そらのしままで ふっとべ	**スター6　ワンワンの いぬごやで**
まずスタート地点にいる赤ボム兵と会話する。そして、そこから真っ直ぐいったところにある小山の大砲に入り、照準を一番上に合わせ、空中に浮かぶ島へと飛んでいく。そこにある黄色いブロックを叩くんだ。	ワンワンがつながれた杭の上に立つ。そこですかさずヒップドロップをかませば、3回目で杭が沈んでワンワンの鎖が外れる。するとワンワンが自らスターの入った檻を壊してくれるんだ。

©Nintendo

コース2 バッタンキングの とりで

スターを1つ取れば入れるコース。
右にある、1と描かれた扉に入るんだ。

青コインのスイッチと出現場所

大砲のある場所から、坂を下ったところにある。コインはその場で出現する。



スター1 いかりの バッタンキング

砦の頂上にいるバッタンキングを倒す。倒し方は、まずバッタンキングに近寄り、倒れてきたところでマタをくぐり抜ける。そしてバッタンキングが倒れている間にヒップドロップで攻撃。これを3回繰り返す。

スター2 とりでの てっぺんへ

バッタンキングがいなくなった砦の頂上に、塔が出現する。その塔の一番上にスターがあるんだ。塔を登るには、出たり入ったりする床を飛び移っていく。最後の床はエレベータになっているぞ。

スター3 たいほうで ひとっとび

大砲を使って、砦のサイドに突き出たバルコニーのような場所へと飛んでいく。照準は奥に見える左側の柱の、少し上を狙う。バルコニーに着いたら、下から突き出たポールを伝って降りる。そこにスターがある。

スター4 うきしまの 8まいコイン

コース内に散らばった8枚のあかコインを収集する。見逃しそうなのは、ドッスンの上方にあるコイン。これはドッスンの上に乗ればジャンプで取れるぞ。スターは、スタート地点近くの場所に出現。

スター5 とりかごへ ストーン

スタート地点の木に登り、逆立ちをすると鳥が出現する。その鳥につかまり、上方にあるスターの入った鳥籠へ向かうんだ。この鳥籠へは大砲を使っても行けるので、鳥の操作が苦手なら大砲で飛んでいこう。

スター6 たいほうで ぶっこわせ!

大砲に入って、クルクル回転する床を挟んだ壁へ飛んでいこう。狙うのは奥の壁で、照準はその壁の少し上。壊したらスターが出現するので、もう一度大砲を使ってもいいし、上から歩いて無難に取るのもよし。

コース3 かいぞくの いりえ

スターを3つ以上取得している状態で、右にある3と描かれた扉へ。

青コインのスイッチと出現場所

スイッチは海底洞窟内にある。踏むと壁沿いに青コインが出現する。



スター1 ちんぼつせんの おたから

沈没船へ向かい、船内への入口にいるウツボを追い出す。追い出したら船内に入り、4つの宝箱を開け(奥→右→左→中心の順)、水が引く前に上を目指して泳いでいく。あとは頂上の黄色いブロックを叩くだけ。

スター2 でてこい きょだいウツボ

水中の外壁に開いた穴にいるウツボを目指す。ウツボへは側面から忍び寄り、彼の長い体が出てくるのをジックリと待つ。シッポが出てきそうなところで接触を図れば、シッポのスターをゲットできるぞ。

スター3 かいていどうくつの おたから

ウツボのいた穴から向かって右下に、大きな穴が開いている。そこから海底洞窟へと向かう。洞窟にある4つの宝箱を、向かって奥→左→右→手前と開けていくと、その場でスターが出現する。

スター4 うかんだフネの あかコイン

コース内に散らばった、あかコインを8枚集める。あかコインの場所は、水中の4つの貝の中、赤ボム兵の近くの柱の上、そして浮かんだ船の上に3つだ。船へは大砲で行ったほうが簡単。スターは船上に出現。

スター5 いわのはしらへ ひとっとび

水上に突き出た大きな3本の柱を確認し、大砲を使ってその柱の左か真ん中へと飛んでいく。照準は、ある程度高い位置に設定すること。柱からは、逆立ちして突き出た岩へとジャンプ。そこにスターがある。

スター6 ふきだす みずをくぐれ

緑色のブロックが実体化していることが条件。条件をクリアしているのなら、メタルマリオとなって水中深く沈んでいこう。そして下から強い水流が吹き出ている場所に行き、水流の中にあるスターに飛びつこう。

コース4　さむいさむい マウンテン

左側の3と描かれた扉がコースの入口。3枚以上のスター所持が条件。

青コインのスイッチと出現場所

山頂から滑って、ヘアピンカーブのところで右の壁を越えるとスイッチがある。



スター1　ス〜パ〜スノ〜スライダ〜

スタート地点にある小屋の中へ、煙突から侵入する。小屋の中にはスライダーコースがあるので、完走すること。ゴール手前はコースが狭くなっているので注意。完走後、小屋から出ればスターが出現するぞ。

スター2　まいごの こペンギン

スタート地点の小屋の上方にいる、子ペンギンを捕まえる。捕まえたまま山を滑り降り、スター1のスター出現場所近くにいる、親ペンギンのもとへと連れていこう。するとその親ペンギンからスターをもらえる。

スター3　ペンギンチャンピオンレ〜ス

再びスタート地点の小屋に入る。そこで待っているのは、自称チャンピオンペンギンと名乗るヤツ。スター1と同様のコースを完走し、なおかつこのチャンピオンペンギンに勝つことで、スターを取得できる。

スター4　すべって 8まいコイン

あかコインを8枚収集する。見逃しそうなのは、スタート地点から右へ行き、吊り橋から落ちたところにあるコイン。スターは、青コインのスイッチがある場所の近く。上方なので、大砲などを使って戻ろう。

スター5　ゴロゴロ ゆきダルマ

スタート地点の右側にある丘に登ると、雪ダルマの体を発見できる。体との会話後、転がり始めたら体より先を滑っていこう。そのまま雪ダルマの頭が乗っている台まで誘導し、うまく頭と体を合体させればOK。

スター6　かくれス〜パ〜カベキック

大砲を使って、対岸に見える木へと飛んでいく。照準は木の上に見える、崖の底面の暗い部分に合わせる。飛んだ先を進んでいくと、問題の壁ジャンプポイントがあるぞ。そこをクリアすれば、スターは目の前。

コース5　テレサの ホラーハウス

裏庭にいる、檻を持ったテレサを倒すと行ける。ただしスター12個が必要。

青コインのスイッチと出現場所

スイッチは屋根裏部屋。屋根裏へのルートは、以下のスター5で説明。



スター1　おやかたテレサを さがせ

まず館にいるテレサを5匹倒そう。テレサは、裏口から入る部屋にもいるので見逃さないこと。5匹すべて倒すと、おやかたテレサが登場する。キックなどで3回ダメージを与え、倒すことに成功すればスターが。

スター2　テレサの メリ〜ゴ〜ランド

スタート地点から左手に見える小さな小屋。その小屋を進んでいくと、メリーゴーランドのある部屋へと到達する。そこでテレサをすべて倒すと、またまた大きなテレサが登場。コイツを倒せばスターが出現。

スター3　ほんだなオバケの ナゾ

館の2階にある、壁一面の本棚の部屋へと向かう。その先では、3冊の本が突き出た本棚があるので、その3冊の本を上、右、左の順に押すと、隠し通路が出現する。その先の扉を抜ければスターがある。

スター4　8まいコインは どこだ

館内のあかコインを8枚集めるのが目的。1階と2階で4つずつ収集することができる。ピアノのお化けの裏や、近寄ると立ち上がる棺桶の下などに隠されているものもあるぞ。スターは2階に出現する。

スター5　バルコニ〜の ボステレサ

2階の一番右の部屋の上方に扉があるので、そこへ壁ジャンプで向かう。すると屋根裏部屋に到達するので、そこからバルコニーへ出てテレサを倒す。スターは屋根の上に出現するので、屋根を伝って取りにいく。

スター6　かくしべやの おおめだま

隠し部屋と呼ばれる場所へ向かい、そこにいる大目玉を見つけることで、スターを取得するヒントが得られる。まずは隠し部屋を見つけることから始めよう。地下、1階、2階、屋根裏部屋とくまなく探索だ。

コース6　やみにとける どうくつ

クッパを倒して地下へ。そこにある星のついた扉がコースの入口。

青コインのスイッチと出現場所

スイッチはケムリ迷路内。スイッチから非常口へ向かうルート上にコイン出現。



スター1　ドッシ〜のいる ちていこ

地底湖へ向かい、そこにいる恐竜のドッシーの背に乗る。そしてヒップドロップで頭を下げさせ、彼の頭に乗るんだ。スティックを上に倒すと頭を上げるので、そのまま中央の、スターのある小島へと誘導しよう。

スター2　そうさリフトの あかコイン

操作リフトのある場所へ行き、リフトに乗ってあかコインを8枚収集する。コインはブロックの中などにあるので、操作リフトを操作しながら壊していこう。上方の強制リフトに乗って取るものもあるぞ。

スター3　メタルで ダッシュ

地底湖へ向かうエレベータの、その側にある緑色のブロックでメタルマリオになる。そのまま道なりに地底湖内を走っていこう。その先の赤茶色のブロックを踏み、檻で閉ざされていた扉を抜ければスターがある。

スター4　ケムリめいろを ぬけて

操作リフトのある空間の、下方にある扉を抜けてケムリ迷路へと向かう。この迷路は、メタルマリオになれないとダメージを受けてしまうので注意。その迷路内で、隠された出口を見つけることが目的だ。

スター5　ケムリめいろの ひじょうぐち

再びケムリ迷路内で出口を探すことになる。ここで言う非常口とは、スター4とは別の出口のこと。しかし見つける要領は、スター4とあまり変わらない。いろいろな場所で視点を変えつつ、見つけてみよう。

スター6　ゴロゴロいわの ひみつ

地底湖に行く途中にある、ゴロゴロと大岩の転がる場所。そこでスター取得の糸口を探そう。岩に当たると大ダメージを受けるので、くれぐれも注意しながらスターを見つけるんだ。視点変更がカギを握っている。

コース7　ファイヤバブル ランド

地下にある、炎の化け物が描かれた大きな絵が入口。青コインのスイッチは登場しない。溶岩に触れると、3連続だけでアウトとなるので注意。

スター1　おとせ! ボスどんけつ

スタート地点から見える火山。その奥に見える浮き島に、目指すボスどんけつがいるぞ。そのボスどんけつを、溶岩の中へと突き落とせばスターが出現する。ジャンプを使った、踏んづけやキックが有効だぞ。

スター2　たたかえ! どんけつたい

どんけつが3匹いる島へと到達し、そこで3匹すべてを溶岩へと落とす。1匹ずつ確実に倒していこう。3匹目を倒すと、再びボスどんけつが登場。スター1と同様の攻略方法で倒してしまおう。

スター3　15パズルの あかコイン

あかコインを8枚集めることが目的。クッパが描かれた、動くパネルのある場所へと向かおう。そこにはあかコイン8枚すべてがそろっているぞ。8枚集めたら、絵柄の右上の台座にスターが出現する。

スター4　コロコロ まるたわたり

スタート地点から正面に見える、格子に囲まれた場所にスターがある。グルッと回り込むルートで向かっていこう。途中の大きな丸太は、マリオの体重がかかっている方向へ回る。これで対岸へと移動するんだ。

スター5　かざんの パワ〜スタ〜

コース中央にある火山が、スター取得のカギを握っているのは確か。しかし周りを回ってみても、はねマリオで上空から観察してみても、ヒントさえつかむことができない。どこにスターを隠しているのだろうか。

スター6　かざんの リフトツア〜

スター5同様、まずは火山の謎を解かなければ前へ進むことができない。謎を解いたのなら、タイトルにもあるように、リフトを使ってスターのある場所へと向かうことになる。スター5が取れていれば簡単だ。

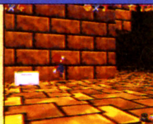


コース8　あっちっち さばく

コース7の絵から、左に進んだところにある行き止まりの壁。そこが入口。

青コインのスイッチと出現場所

ピラミッド内部にスイッチがある。コインは内部中央の方向に出現する。



スター1　いたずらハゲたか ジャンゴ

スタート地点から直進すると、神殿のようなものがある。その上の赤いブロックで、はねマリオになろう。そして空を飛んでいる、ハゲタカのジャンゴの持つスターに接触する。あとは落ちたスターを回収するだけ。

スター2　ピラミッドの てっぺんで

ピラミッドのてっぺんにある、スターを取ることが目的。はねマリオでてっぺんへと向かおう。はねマリオの操縦が苦手という人は、ピラミッドの外周に道が造られているので、それを使って歩いていこう。

スター3　きょだいピラミッドの ないぶ

スター2で取ったスターのある場所の下方に、ピラミッドの内部に入ることのできる入口がある。そこから内部へと進入だ。内部でのさまざまな障害をくぐり抜け、上方にあるスターを取ろう。

スター4　4つのはしらに たつものへ

ピラミッドの周りにある4つの柱に立てば、手のひらの化け物2体と戦うことになる。コイツらの弱点は手のひらの目。開いた瞬間にパンチで攻撃しよう。両手に3回ずつダメージを与えれば、スターが手に入る。

スター5　とびまわれ 8まいコイン

コース上空に浮かぶあかコインを、はねマリオで収集する。ここでも8枚集めることが目的だが、上空ではすべてそろえられない。コースに散らばっている残りのコインも回収しよう。スターは神殿の上に出現。

スター6　きょだいピラミッドの ナゾ

ピラミッドの内部に入り、ピラミッドの謎を解明しよう。内部でまだ行ったことのない場所に、ヒントは隠されている。とにかく動き回れば、スターを取得する手がかりは見つかるぞ。いろいろな場所へ挑戦。

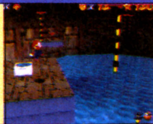


コース9　ウォーター ランド

スターを30個集め、地下にある大きな星が描かれた扉に入れば入口がある。

青コインのスイッチと出現場所

潜水艦のある、ドック上空に浮かぶ床にスイッチがある。コインは側に出現。



スター1　クッパの せんすいかん

海底にある洞窟を抜けて、クッパの所有する潜水艦のある場所へとたどり着こう。そこで赤茶色のスイッチを押し、ブロックを出現させて、潜水艦の甲板へと登るんだ。そこにスターがある。

スター2　うずしおの たからばこ

渦潮の周りにある、4つの宝箱を順番に開けるんだ。まず深い位置にある3つのうち、海底洞窟の反対側にあるものから開ける。そこから反時計回りに開けていき、最後に渦潮の横の箱を開ける。これでスター出現。

スター3　にげたクッパの あかコイン

コース入口に出現した穴から、エキストラコース2へ赴いてクッパを倒す。すると潜水艦がなくなり、代わりにドック内に動くポールが多数出現する。これらを伝って、8枚すべてを収集しよう。

スター4　ふきだすみずを くぐれ

ドックの海底には、強い海流が吹き出す場所がある。そこへ向かってみても、スターが出現する気配すらない。どうやらこの場所で、何かをしなければならないようだ。よく観察していれば、ヒントが得られるぞ。

スター5　マンタの おくりもの

スター1をクリアすると、その時点からエイのマンタが出現する。彼が今回のスター取得と関わりがあるのは確かだ。マンタについていき、彼をジックリと観察しよう。謎を解けば、マンタからスターがもらえる。

スター6　ボウシが そろったら

ドックの海底に、金網に囲まれたスターを目にすることができる。ここではそのスターを取ることが目的。タイトルの示す帽子に、取得のヒントが隠されているようだ。まずドック内で帽子を探してみてはどうかな。

コース10 スノーマンズ ランド

2階の鏡の部屋。この部屋の左側の壁には何もないのに、鏡には絵が写る。それがコース10への入口。何もない壁に入ろう。青コインのスイッチはなし。

スター1 おおゆきダルマの おでこ

コース中央の、大きな雪ダルマの頂上にスターがある。頂上へ行く途中に、雪ダルマの口から突風が吹く場所があるので、近くのペンギンを盾にしたり、乗っていくことでクリアしよう。大砲での一発取りも可能。

スター2 こおりのくにの どんけつ

氷のボディを持つ、どんけつを倒すことが目的。しかしコイツのいる特設リングは、氷でできているためよく滑る。しかも下には、ダメージを3受ける池もある。その点に注意し、キック連発で落としてしまおう。

スター3 こおりの オブジェ

スタート地点近くにある、氷塊に囲まれたスターを取る。このオブジェをクリアするには、まず一度中に入り、上部へ抜ける穴を探す。上まで登ったら、スターのある穴へ落ちればOK。大砲での一発取りもOK。

スター4 つめたい いけを こえて

コース内にはたくさんの池があり、そのすべてが凍っているか、ダメージを受けるほど冷たい。その冷たい池のどれかを越えることが目的のようだ。越えた先に、スター取得のヒントが隠されているのは確かだ。

スター5 コウラにのって あかコイン

コウラに乗って、コース内のあかコインを8枚集めるのが目的。なぜコウラに乗るのかというと、水上のコインを取るためなんだ。そうと分かれば、あとはコウラを探すだけ。くまなく探索してみよう。

スター6 フワフワさんの おうち

頭の上で、花びらのようなものを回転させているモンスターのフワフワ。そんな彼らの家が今回の舞台となる。隠されたその家に入ったら、すり抜けができるアレを使って、スターを取ることになるんだ。

コース11 みずびた シティー

2階にある、アメンボのようなものが描かれた絵が、コース11の入口。

青コインのスイッチと出現場所

スタート地点から、左手方向に進んでいくとスイッチがある。コインは近くに出現。



スター1 ビリビリの まめリフト

通過することによって水位を変えられるコマを使って、コースの半分ほどを水没させよう。そして矢印のついた小さなリフトを乗り継ぎ、黄色いブロックを目指すんだ。そのブロックの中にスターがある。

スター2 トップオブ ザ シティ～

コースの一番上空にある、浮き島の黄色いブロックを目指す。そこへは触れると感電する、2つの球が回転している一本橋を渡っていき、高速回転する床を抜けるんだ。その先のブロックを叩けば、スターが出現。

スター3 あさせと そらのシ～クレット

タイトルの示すとおり、上方と下方にあるシークレットポイントを探すことが目的となる。このポイントは、通過したり何かすることで数字が飛び出すというもの。それらを5つ探し当てれば、スターが出現する。

スター4 いそげ! かなあみエレベ～タ～

コース内にある、高くそびえる金網の上部にスターがある。これを取るには、まず金網の上から丸太のエレベータに乗り、途中で下りて丸太が下りてくる前に金網に入り、中から再び丸太に乗る。あとは登るだけ。

スター5 ダウンタウンの あかコイン

ここでもコース内のあかコインを、8枚集めることになる。そのためにはまず、ダウンタウンへと赴かなくてはならないんだ。コース内のどこかに、ダウンタウンへの入口があるぞ。探してみよう。

スター6 ダウンタウンを かけろ

今度はダウンタウン内を駆け回ることが目的。しかし、ただ闇雲に走り回っていてはダメ。ダウンタウンのどこかに、金網に囲まれたスターがあるので、それを駆け回りながら見つけるんだ。

コース12　たかいたかい マウンテン

2階にある絵の中で、キノコが描かれたひときわ小さい絵が、コース12の入口だ。青コインのスイッチはないが、青コインはスライダーで手に入るぞ。

スター1　たかいたかい やまのうえ

高くそびえるこのコースの、その頂上にあるスターを取ることが目的。山頂までの道のりは、大きく分けて2つあり、1つは丸太を渡っていく道、もう1つはモグラのチョロプーがいる崖を登る道があるんだ。

スター2　いたずら ウッキィのオリ

山頂にいるウッキィを捕まえると、スターの入った檻のあるところまで案内してもらえる。ウッキィは檻に乗ったまま落下していくので、その後についていくようにこちらも落ちれば、スターはもう目の前。

スター3　おばけキノコの あかコイン

スタート地点から直進すると、大きなキノコがあり、その上にあかコインが散らばっている。ここで4枚収集したら、チョロプーのいる崖のところまで行き、その崖を登りながら残りの4枚を集めれば、スター出現。

スター4　マウンテン スライダ〜

コースのどこかにある入口から、スライダーのある場所へ行ける。ここのスライダーでは、途中の矢印で右に進路を変えることが必要となる。スライダーを完走すれば、ゴールにはスターが待っているぞ。

スター5　はしのうえから みわたせば

山頂付近にある、滝の出ているところにタイトルの示す橋がある。その橋から滝を見渡すと、なんと滝の中にスターを見つけることができる。中に入る方法を見つけ、スターを取ればクリアだ。

スター6　ぶっとべ はなれキノコへ

幅跳びでも届きそうのない、遠方にあるキノコの上に輝くスターがある。そのスター取得が、ここでの目的。まだ登場していない大砲を使うか、それとも高い位置からジャンプするかはプレイヤー次第だ。

コース13　ちびでか アイランド

クリボーの絵がこのコースの入口。しかし大きい絵と小さい絵とがある。

青コインのスイッチと出現場所

スイッチは、あかコインのある洞窟内にある。出現するコインは少ない。



スター1　きょだいパックンフラワ〜

まず小さい絵の中を進み、パックンフラワーのいる草原の土管に入って、大きな絵へと出る。そこで出現する巨大なパックンフラワーを、キックを使って倒すんだ。5匹倒せば、その場でスターが出現する。

スター2　デカじまの てっぺんで

大きな絵に入り、山頂を目指す。進むルートは、スタート地点から穴を抜けていく右回り。山頂にある黄色いブロックを叩けばスターが出現。小さい絵から、山頂付近の土管を使ってくるルートもあるぞ。

スター3　ノコノコ リタ〜ンマッチ

小さい絵を進み、山頂付近の土管を使って大きい絵へと出る。そこから鉄球の出現する方向へ進んでいくとノコノコがいる。ノコノコと会話すればレースが開始されるぞ。連続幅跳びで、勝利をつかもう。

スター4　チビじまの 5シ〜クレット

小さい絵に入り、そこで5つのシークレットポイントを探す。ここで探すシークレットポイントの法則は「穴」。コース内にある穴という穴を探索し、数字を5つ出せばスターが出現するぞ。

スター5　ハナチャンの あかコイン

大きい絵の中で、ジュゲムなどがいる浜辺を目指す。その上方に木でできた橋があるので、それを渡っていけば洞窟の入口にたどりつく。洞窟内には8枚のあかコインが点在しているので、すべて回収するんだ。

スター6　イカリの ハナチャン

あかコインのある洞窟の上には金網が張ってあり、そこに目的のハナチャンがいる。ハナチャンのいる場所にたどりつくと、すぐにハナチャンと戦闘開始。彼の頭を3回踏みつければ、スターがもらえるぞ。



エキストラや隠しコースで取得できるスター

ここまで紹介してきた、コース13までのコースの中以外でも、スターの取得は可能なんだ。それらはすべて、お城の隠れスターとしてカウントされるものばかり。そうしたものを、ここで7つ紹介するぞ。あかコイン集めという困難な作業から、会話するだけでもらえるという簡単なものまで多種多様。

エキストラコース1

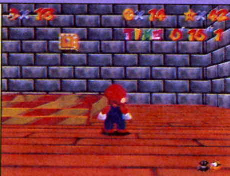
2階へ行く扉の左手に、スター8枚で開く扉がある。そこからクッパのいるエキストラコース1に向かう。そしてあかコインを8枚集めるんだ。スタート付近のコインは忘れずに取っておこう。



⬆赤茶色のスイッチを使えば、最初のコインは取れる

ピーチのかくれスライダー

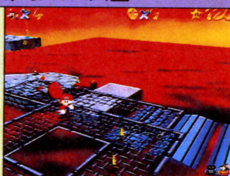
コース2入口の上にある扉に入り、ピーチ姫が描かれた右のステンドグラスに飛び込むとスライダーがある。このスライダーを完走することでスターが手に入るんだ。最速タイムにも挑戦してみよう。



⬆とにかく完走すればよし。黄色いブロックの中だ！

エキストラコース2

地下にあるコース9入口に出現する、エキストラコース2。そこであかコインを8枚収集する。ここのコインは、行きづらい場所や見えない場所にあったりするので、よく観察しながら収集しよう。



⬆コース全体が炎の海。操作技術の問われるところだ

はばたけ　はねスイッチへ

スターを10個取得すると、お城内部の真ん中に光が射し込んでくる。視点をズームアップにして、その光の元を見てみると突然隠しコースに出るんだ。そこであかコインを8枚集めればスターが出現。



⬆はねマリオの操縦に、かなり慣れてから挑戦しよう

コース6入口のキノピオ

地下にあるコース6の扉に入り、コース入口となる泉の側を探索してみよう。扉の1段下の場所にキノピオがいて、話しかけるとスターをくれるんだ。ただしスターを12個以上持っていることが条件。



⬆いとも簡単に手に入る。これってかなり嬉しいよね

メタルスイッチの　たき

コース6の地底湖にある扉から、隠しコースへと向かい、そこに散らばっているあかコインを8枚集めるんだ。コインのほとんどは、水中にあるので見逃さずに。全部集まれば、スターが出現。



⬆水中のコインは、必ずメタルマリオで取るべし

2階のキノピオ

2階の絵の並ぶ空間には、キノピオが2人いる。そのうち、3階へ上がる階段の下にいるキノピオに話しかけると、スターをくれるんだ。こうしたキノピオが、ほかにもまだいるといいよね。



⬆ヒントもスターもくれるとは、ありがたいねぇ〜



序盤コースの隠し1UPキノコ出現場所

コース内には、そこで何かをすることによって出現するという、隠し1UPキノコがある。ここではコース1から5、ピーチのかくれスライダー、エキストラコース1、城の外の8つの場所で手に入る、隠し1UPキノコの場所をまとめてみたぞ。隠し以外の1UPも紹介。

コース1

スター3から出現する、スタート地点から真っ直ぐ行った場所にいるノコノコ。コイツの近くにある木のてっぺんで逆立ちすると出現する。それと、山への入口にある柵の近くに、コインに囲まれた花壇がある。ここでコインを取っていると出現。その柵の下の空間にもあるぞ。



ノコノコの近くにある木に登る。そしてそこで逆立ちだ！



花壇でクルクル。ナゼかキノコが出現したぞ

コース2

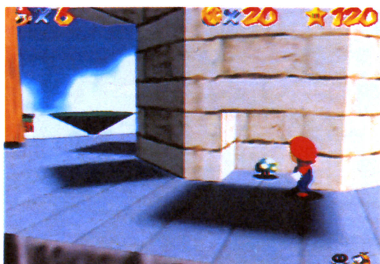
回転する床を使って、あかコインを含めたコインを取っていると出現する。さらに、スター2以降に出現する、塔の壁にも隠れている。どの壁かというと、塔の横に突き出た床の、一番低い位置にある床。その床のある壁から左回りに移動して、2つ目の壁。そこをパンチなどで壊すことで見つかるぞ。頂上へ向かうポールのてっぺんにたどり着けば、そこでも手に入れることができる。



あかコインを取ったとき、おや？と思った人もいるハズ。そう、これが隠し1UPキノコなんだ



ポールを登っていたら、キノコが。このキノコはマリオに近づいてきてくれるんだ



塔の壁が壊れるなんて知ってた？　発見だね

コース3

海底洞窟へ向かうために通る、穴の入口にあるコインのリング。そのリングの中心を通り抜けると出現する。水中なので、追いかけて取るのが難しいぞ。隠し以外のキノコは、3本柱の真ん中のてっぺんにある。



キッカリ中心を通らなくても出現する。ただし逃げてしまうので、取るのは難しいんだ

コース4

ここでは隠しは存在しない。しかしスタート地点右の吊り橋から、ダイビングしたところにある、あかコインの近くのブロックや、雪ダルマの頭がある場所付近にある、ブロックなどに存在するんだ。スライダーでは2、3個手に入るぞ。

コース5

このコースでも隠し1UPキノコは見つかっていない。唯一隠しではないキノコも、屋根の上にあるので入手は困難。メリーゴーランドなど、怪しい場所はたくさんあるので自力で見つけてみよう。

ピーチのかくれスライダー

スライダーを完走し、そのままゴールへと突っ込むように滑り、奥の壁にぶつかると時折出現する。その法則は未だ解明中なので、君の手で明かしてほしい。コース中に滑っているキノコもあるぞ。

エキストラコース1

ここも隠しの存在は不明だが、置かれているキノコは6つもあるんだ。巨大なシーソーの床付近に4つ、クリボーのいる場所のブロック、回転する玉がある尖った柱の近くのブロックなどに存在する。

城の外

ゲーム開始直後に左奥へと進んでいく。奥から3番目にある木の上で逆立ちすると出現。このキノコは追いかけてくるので誰でも取れる。ワザと逃げて追い駆けっこをするのも面白い。それと、お堀の水が引いた状態で橋の下へ行き、そこで2つの黄色いコインを取ると出現する。



左の写真にある、この木の上で逆立ちだ。こんなところにまで隠されているとは驚き！



橋の下にあるコインは、3段ジャンプ→壁ジャンプで取る。それなりの技術が必要だ



'96年6月23日発売
9800円

パイロットウイングス64

N64 シミュレーション 64M
バックアップ(最大2)

ハンググライダー

操縦はシンプルだけど奥は深い パーフェクトクリアが最も難しい

ハンググライダーの操縦で、ぜひともマスターしたいテクニックは4つ。1つめはランディング、次にフレアーの有効な利用法。3つめがサーマルの活用で、最後は写真撮影のテクニックだ。

ランディングは時速50キロ以下で

ハンググライダーはランディング時の進入角度と進入スピードで、着地精度と着地衝撃のポイントが決まる。進入角度はランドポイントとハンググライダーのフレームがピタッと合うようにすれば完璧。その状態を維持しつつフレアーを軽く効かせてスピードを時速50キロ未満にすれば、着地衝撃を受けることなく中心にランディングできる。

進入角度



三角のフレームとランドポイントを合わせろ

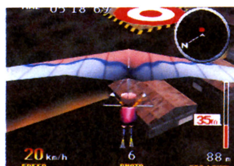
進入スピード



着地衝撃はスピードに比例するんだ

フレアーを利用して減速、急降下

フレアーはスピードダウンだけでなく、急降下するときにも大いに威力を発揮する。フレアーをかけ続けてわざと失速することで、真下に降下することが可能になる。



意図的に失速させるとほぼ真下に垂直落下していく

テクニック必須タスク B証 ベロシティスクエア

4つのサーマルを乗り継いで400メートルまで上昇して2分30秒以内に着地するタスク。4つめのサーマルで高度をクリアした直後に目一杯フレアーをかけ、意図的に失速状態にして高度を350メートル位まで下げる。これ以外の方法では制限時間内にランディングできない。



調子にのって失速落下させすぎないように注意せよ

©Nintendo

サーマルを利用して急上昇

動力を持たないハンググライダーは、サーマルの力を利用して高度を回復させながら飛行していく。サーマルへは単純に進入するだけでも高度を回復できるが、サーマル内でわずかに機首を上げておくと飛躍的に高度を回復することができる。ただし、無理に高度を上げようとすると失速してしまうので注意しよう。

失速に注意しながら上昇



◀失速した時は、機首を下げてスピードを回復させろ

テクニック 必須タスク	P証	サーマルフライヤー

発生している高度が異なるサーマルを乗り継ぎ高度600メートルまで上昇するタスク。サーマルは4分経過すると自然消滅するため、スピードを維持して、より高いサーマル目指して飛行する必要がある。スピードが時速60キロ以下になったら機首を水平に戻して失速を未然に防ごう。



◀時速60キロを維持せよ

撮影は被写体を大きく中央に

全タスクの中でパーフェクトを取るのが最も難しいタスクが、写真撮影だ。撮影の基本は、被写体を中心に大きくとらえること。感覚的には「ちょっと被写体に接近しすぎたかな?」と思うくらいの距離がベストのシャッターチャンスになるようだ。フレームの下のラインと被写体の底辺を合わせるように接近するのがベストアングルのコツでもある。



◀こんなに接近しても満点なんだ

テクニック 必須タスク	P証	フォトクルーズ3

怪獣ミッシーと客船、スペースシャトルの3つの被写体を撮影するタスク。スペースシャトルへ接近する時はサーマルで高度200メートルまで上昇してから急接近しないとベストアングルに持っていけない。



▲3つの撮影をすべて満点にするのは神業

ロケットベルト

マップを飛び回るにもってこい
最も自由に空を飛び回れる

ロケットベルト操縦のポイントは、ランディング時の着地衝撃の軽減と水平直進飛行の維持。さらに、ホバリングの有効な活用方法とCボタンユニットとRトリガーによる視点切り換え。以上の4点が必須のテクニックとなる。

弱噴射を真下にかけてランディング

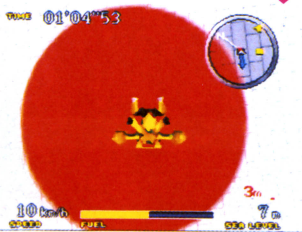
全機種の中で着地をビシっと決めるのが一番簡単なロケットベルトだが、油断は禁物。着地精度は真上からの視点に切り換えれば、楽勝で中心に持ってこれるけど…問題は着地衝撃だ。たった1メートルの上空からでも、ストーンと落下したのでは減点されてしまう。弱噴射を真下（これがポイント）に吹かして落下スピードを抑えてランディングせよ。



まずはキャラを中心にもってくる

弱噴射でスピードダウン

スムーズなランディング



弱噴射でスピードを抑えて着地!!

3Dスティックを半分倒して直進

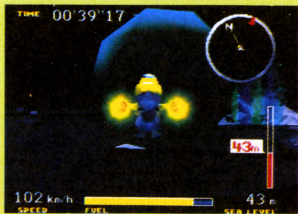
全方向へ自在に移動できるロケットベルトだが、意外に難しいのが真っ直ぐ水平に進むこと。水平飛行は3Dスティックを半分前に倒した状態を維持しながら噴射するのがポイント。前に進みたいからといって、焦って3Dスティックを倒しすぎないように注意しよう。



簡単そうで実は難しいのが水平直進飛行なんだ

テクニック必須タスク B証 アイアンヘッド

巨大なバウンドボールを体当たりで弾き飛ばしてボールをゴールまで持っていくタスク。ボールが跳ねるタイミングに合わせて、キャラクタを直進させてボールに体当たりをブチかませ!! 体当たりの狙いはボールの中心のやや下だ。



中心よりやや下を狙え

全速力でボールを弾き飛ばせ!!

ホバリングで急停止、姿勢制御

高速で飛行している状態でも瞬時に空中停止できる便利な機能がホバリングだ。不安定な飛行状態が一発で解消される姿勢制御だけでなく急停止も可能。まさに至れり尽くせりの機能だが、唯一の欠点は消費燃料の多さ。便利だからといって利用しすぎると、すぐにガス欠を起こしてしまうので注意しよう。



⬆風や慣性で流されそうな時にも有効な対処法だ

視点を切り換えて状況を把握

全方向に移動できるロケットベルトは、全方向が進路となるということ。つまり、進行方向（全方向）を確認する必要がある。Cボタンユニットとトリガーで視点を切り換えての飛行が肝心だ。



⬅低空にある目標を確認するときは斜め下を見下ろす視点がベスト



➡上空を確認するときは斜め上を見上げる視点が重宝する

テクニック必須タスク　P証　シャドウ・ルート

制限時間の2分以内に狭い洞くつをクリアするタスク。洞くつ内での方向転換はホバリングで一度停止してから行うのがベスト。また、勢い余って壁にぶつかりそうになった時も、ホバリングで急停止すれば衝突を防ぐことができる。



衝突する前に停止!!

⬆壁の直前で急ブレーキのホバリング

テクニック必須タスク　P証　タッチ&ゴー2

海抜13メートルから358メートルまで、高度の異なる10個のフローティングパッドに着地していくタスク。視点を上下に切り換えて、次に着地すべきパッドを視界に入れながら飛行していかなければならない。



⬆視点を切り換えて次の目標を確認せよ

ジャイロコプター

高速で飛行するため早め早めの操縦が肝心

ジャイロコプターは爽快な高速飛行と裏腹に、ランディングや急旋回時にはスピードのセーブが操縦のポイントとなる。また、タスクを高得点でクリアするためには、ボーナスリングのクリアやミサイルの発射も重要なテクニックだ。

時速100キロ以下でランディング

ランディングの第1段階は進入方向のチェック。マップやレーダーで滑走路の向きを確認する。次に進入角度はなるべく鋭角に滑走路に接近。最後に出力を下げてのスピード調節だ。ランディング時のスピードは時速100キロ以下がベスト。出力を調節して低速で進入せよ。

進入方向



◆レーダーで滑走路の向きを確認することが可能

進入角度



◆低空飛行で滑走路に向かって接近せよ

進入スピード



◆スピードを下げすぎて失速しないように注意!!

急降下、急旋回は出力を下げろ

ジャイロコプターは出力が50%の通常飛行状態の時、徐々に上昇していく飛行特性がある。そのため、出力を完全にオフにしないと、急降下することができない。さらに、急旋回する時も回転半径を小さくするために、出力を強制低下させることが重要なテクニックとなるんだ。



◆スピードオーバーで旋回しきれずリングを素通り…

テクニック必須タスク　P証　**バルーン・ラッシュ**

空中に浮いている30個のターゲットバルーンの中から20個を破壊するタスク。急旋回、急降下を駆使してバルーンに体当たりを敢行して連続で破壊しなければならない。出力の調節が重要なテクニックとなる。



◆時には出力0で旋回することも必要

白いボーナスリングを逃すな

上空に設置されているリングをクリアするタスクがよく課せられるジャイロコプター。クリアするリングの中に白いボーナスリングが出現するタスクでは、ボーナスリングのクリアがハイスコアのポイントとなる。ボーナスリングはクリアが難しい分だけ得点も高く設定されている。パーフェクトクリアを目指すならボーナスリングのクリアは絶対条件だ。

高得点をイタダキ!!



⬆ボーナスリングはクリア難易度が高い

ミサイルはコクピットビュウから発射

ミサイルを発射してターゲットやメカ・ホークを撃破するタスクがあるのもジャイロコプターの特徴だ。ミサイル発射のタスクでは、後方からの視点で飛行すると、機体がジャマでスコープを合わせづらい。前方の視界を確保するために、コクピットビュウで飛行することをオススメする。



⬆Zトリガーを押してスコープを出したまま接近

テクニック必須タスク P証 アイス・ホーネット

2分30秒以内にリングをクリアしてランディングするタスク。ボーナスリングは飛行途中にレーダーで確認することができる。ボーナスリングをクリアしていかないと制限時間内にランディングできないぞ。



⬆ボーナスリングでルートが短縮できる

テクニック必須タスク P証 ホーク・アゲイン

海上に出現するメカ・ホークに5発のミサイルを命中させてからランディングするタスク。スコープを出した状態で、低空でメカ・ホークに接近して撃破していけ。メカ・ホークが投げてくる氷はミサイルで撃ち落とすのがベストの対処法だ。



氷を撃ち落せ!!

⬆スコープがメカ・ホークをキャッチ

キャノンボール

3回の発射チャンスの間で角度、方向、パワーを調節せよ

A証をシルバーバッジ以上にするとプレイできるキャノンボールは方向と角度とパワーを調節して撃ち込む人間ロケットだ。1～3レベルまでのベストシュートのタイミング（使用キャラはグース）を表示したので参考にしてくれ。

発射チャンスは3回!!

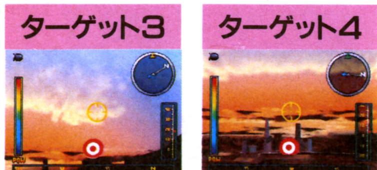


⇧失敗を糧にして微調節を繰り返していけ

レベル1　リトルステイツ

すべてのターゲットを確認できるのでビギナークラスといったところ。マックスパワーで発射できるように練習しよう。





レベル2　クレッセン島

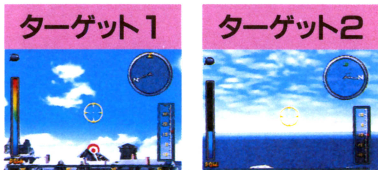
風の方向も計算に入れなければならなくなり難易度もアップ。ターゲット2では、パワーの調節で飛距離をコントロールしなければならない。





レベル3　エバーフロスト島

どのターゲットも距離があり、ちょっとしたパワーや方向、角度の違いで、落下点が大幅にずれてしまう最難関レベル。



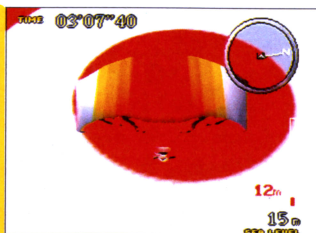


スカイダイビング

5つのフォーメーションをクリアしながらダイビング

B証の3機種をすべてシルバーバッジ以上にするとチャレンジできるエクストラゲームの第2弾。上空からスカイダイビングしながら、高度1100メートルに達する間に5つのフォーメーションを完成させてランディングする。レベルごとに5つのフォーメーションを表示したので参考にしてほしい。

フレアーでスピードダウン



⬆着地する時はフレアーで衝撃を抑えろ

レベル1 クレッセン島

ダイビングを開始する高度が2800メートルとかなり高いため、時間的にかなり余裕がある。次のフォーメーションを確認しながらゆっくりと降下していっても十分に間に合うはずだ。


フォーメーション1


フォーメーション2


フォーメーション3


フォーメーション4


フォーメーション5

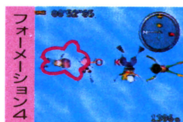
レベル2 ホリディアイランド

レベル2からは、次のフォーメーションとキャラの向きを頭に入れ、早めにキャラの向きを変更させながら降下していかなければならなくなる。


フォーメーション1


フォーメーション2


フォーメーション3


フォーメーション4


フォーメーション5

レベル3 エバーフロスト島

次のフォーメーションを把握するのは当然のこと。すばやくフォーメーションを完成させていかないと、アッという間に高度1100メートルまで落下してフォーメーション5が組めなくなる。


フォーメーション1


フォーメーション2


フォーメーション3


フォーメーション4

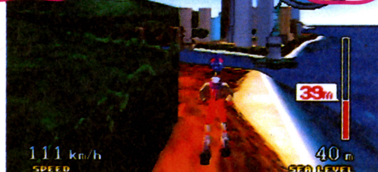

フォーメーション5

ジャンブルホッパー

ホップ、ステップ、ジャ〜ンプ 最短ルートでゴールを目指せ

最終のP証の3機種すべてをシルバーバッジ以上にすると出現するジャンブルホッパー。飛び跳ねることはできても空を飛ぶことはできない異色の機種。レベル1〜3までの最短ルートを表示したのでチャレンジしてほしい。ちなみにプレイキャラはグースとアイビスがベストだ。





グースとアイビスなら素早くジャンプできる

レベル1 ホリディアイランド

島の真ん中に位置する噴水のある池を越えられるかどうかがポイント。ジャンプの角度が合えば一発で跳び越えることができる。制限時間が15秒と超短いので1回でゴールに飛び込め。



直線的にゴールを目指してジャンプしていけ

レベル2 クレッセン島

制限時間の1分30秒以内にゴールするためには、山越えのショートカットのルートを選ばなければならない。最初は海岸線を進み、山肌が海岸まで下りてきているポイントから山を駆け上がり（跳ね上がり）ゴールを目指せ。



山越えができるポイントは限られてくる

レベル3 リトルステイツ

ジャンプ、ジャンプの連続で広大な大陸を横断する。ポイントとなるのは途中に横たわる2本の川の横断。ジャンプの飛距離を調節して川に近づき一気に跳び越えていこう。



川に着地するたびに2点減点されてしまう

バードマン

優秀パイロットへのご褒美 自由自在に4エリアをフライト

人力という無尽蔵のエネルギー（？）で力尽きるまで（要するに永遠に）大空を好きなだけ飛び回れるバードマン。タスクなしのバードマンをプレイできる2つの方法を解説しよう。

バードスターでバードマンに

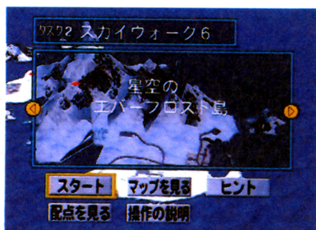
バードマンになる最も簡単な方法が、バードスターにタッチしてバードマンになるパターンだ。4つの島に隠されているバードスターに触ると強制的にタスクが終了され、バードマンとしてその島を飛び回ることができるぞ。各島のバードスターの位置を下の表にまとめたので参考にしながら探してみよう。

隠しバードスターの位置

ホリデイアイランド	ゴルフコースの横にある海岸のアーチ状の岩の下
クレッセン島	島の北東の海岸壁に開いている裂け目の中にある
エバーフロスト島	島の北の2つある滝の右側。その洞くつの奥にある
リトルステイツ	大陸の北東にある自由の女神がある町の公園にある

エクストラゲームでバードマンに

エクストラゲームをシルバーバッジ以上にすれば、正真正銘のバードマンでプレイできる。このバードマンでは、天候や時間を選択できたり写真撮影も可能になるため、4つの島のすべての表情を堪能することできる。



→すべての島で、星の瞬く下の夜間飛行が楽しめる



←撮影した写真はアルバムに保存することも可能だ

永遠に空はキミのもの



↑4つの島を巡る新たな発見の空中散歩に出発!!

『カービィSD』を遊び尽くそう!!

'96年3月21日発売
7500円

星のカービィ スーパーデラックス

SFC	アクション 32M
バックアップ(最大3)	
最大2人同時プレイ可能	

100%クリア達成への道

セーブデータをセレクトするときにゲームの達成度が出るけど、キミのは何パーセントになっている？ ここで目指すのはもちろん100%！ 何が足りないのかを右の表でチェックして、この機会に完全クリアを目指そう!!



◯100%達成すると、さらに下の方にサウンドモードの表示が出るのだ。精進、精進

隠しゲーム&モード出現条件

最初から遊べるゲームは、このゲーム全体のほんの一部。「格闘王への道」まではなんとか行けるだろうけど、それをクリアするのが難しい。

条件1 「はるかぜとともに」と「白き翼ダイナブレイド」をクリアする。
「メタナイトの逆襲」が出現。

条件2 「メタナイトの逆襲」をクリアする。
「銀河にねがいを」が出現。

条件3 「銀河にねがいを」をクリアする。
「格闘王への道」が出現。

条件4 「格闘王への道」をクリアする。
サウンドモード出現。

<完全攻略チェックリスト>

はるかぜとともに	
□ステージ1クリア	2%
□ステージ2クリア	2%
□ステージ3クリア	2%
□ステージ4クリア	5%
白き翼ダイナブレイド	
□ステージ1クリア	2%
□ステージ2クリア	2%
□ステージ3クリア	2%
□ステージ4クリア	2%
□ステージ5クリア	5%
□能力お試し部屋のスイッチ(1つで1%×2)	2%
激突！ グルメレース	
□デデデ大王に勝つ	6%
洞窟大作戦	
□宝箱を開ける(4つで1%×15)	15%
□ボスを倒す(1体で1%×4)	4%
□洞窟を脱出する	3%
メタナイトの逆襲	
□チャプター1クリア	1%
□チャプター2クリア	2%
□チャプター3クリア	2%
□チャプター4クリア	2%
□チャプター5クリア	2%
□チャプター6クリア	2%
□チャプター7クリア	3%
□チャプター8クリア	4%
銀河にねがいを	
□コピー能力を手に入れる(2つで1%×10)	10%
□それぞれの星をクリア(1つで1%×7)	7%
□シューティング面をクリア	2%
□マルクを倒す	6%
格闘王への道	
□19人抜きをする	3%
合計	**100%**

※「銀河にねがいを」で得られる能力は全部で19個。能力を1つ取ると0.5%で、最後の1つを取ると10%となる。

©HAL Laboratory Inc.／Nintendo

コピー能力有効活用法

カービィのコピー能力は、普段は敵を倒すために使われている。だが、時によってはスイッチを入れたり、クイを打ったりするのにも使われるのだ。だが、技を見ただけではどんな特徴を持っているのかわかりづらいので、右の一覧表に能力と技名をまとめてみたぞ。

貫通



⬆壁を貫通する攻撃。スイッチを押せる

点火



⬆主に、大砲に通じる導火線に火を点ける

切る



⬆木をぶら下げたロープを切断するのに使う

打つ



⬆ときどきある木のクイを打ち込むのに便利

驚愕 ヘルパー無限使用法

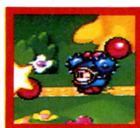
ヘルパーが倒れちゃった、と悲しむ前に。ヘルパーが倒れる寸前に、ヘルパーをアイテム化しよう。それを飲んでヘルパーを作ると…。なんと、ヘルパーが体力満タンで復活!!

お役立ち能力リスト

貫通	ニンジャ	返し斬り四連
	プラズマ	プラズマニードル
		プラズマアロー
		プラズマスパーク
		プラズマレーザー
		プラズマ波動弾
	ミラー	リフレクトフォース
		ミラー分身
	ヨーヨー	ヨーヨー投げ
点火	ジェット	パワーのタメ
	ハンマー	鬼殺し火炎ハンマー
	ファイア	火吹き攻撃
		火だるま地獄
		バーニングアタック
		火だるまスピン
		火だるま転がり
切る	ウィング	フェザーガン
	カッター	カッターブーメラン
		ダッシュカッター斬り
		なで斬りカッター
		かぶと割り
		からたけ割り
		一文字斬り
		フィニッシュカッター
	ソード	チョッピング
		ソードビーム
		アッパーカット
		ソード百裂斬り
		串刺しソード
		突き出し
		スピニングソード
		下突き
		水中スピニングソード
	ニンジャ	苦無手裏剣
		はたき斬り
		返し斬り四連
		微塵斬り
打つ	ストーン	石ころ変身押しつぶし
	ハンマー	ハンマー叩き

全コース対応！★ボスキャラ攻略法

基本的には相手が出す敵や★マークを吸って吐けば倒すことができるが、ここでは敵の弱点や、能力を使った倒し方について主に紹介していこう。



アイアンマム

リーチの長いパンチが危険なので、飛び道具系の能力を使いたい。能力がないときは、相手の出す★マークを吸ってぶつけよう。



ウィスピーウッズ

息とリンゴで攻撃してくる。息は十字ボタンの下で回避可能。リンゴは吸い込んで、星形弾にして幹にぶつければよい。



ガメレオアーム

消えても背景のゆがみで居場所がわかる。ペイント能力で色を塗ると、さらに一目瞭然。



◀よーく画面を見ると、背景がゆがんでいるのがわかるはず。これに攻撃するのだ！

ギャラクティック・ノヴァの核

回る柱の、上下に動く部分を壊す。できる限り柱から離れ、１周めで壊した方がラク。



クラッコ

止まっている間に飛び道具やリーチの長い武器で目玉を攻撃し、あとは完全にガード。



クラッコJr.

基本的にはクラッコと同じ。こちらは突進してくることが多いので、それもガード。



コック川崎

おたま攻撃と皿投げを交互に行う。おたま攻撃はガードできないので空中に逃げよう。



ジュキッド

つかみ技が多く、ガードは厳禁。できれば飛び道具だけでカタをつけたいところ。



ダイナブレイド

頭突き、息、つかみ攻撃を行う。ちょっと浮かぶのはつかみ攻撃の前兆なので、ダイナブレイドの頭上を回って逃げよう。



◀翼にアタリ判定はないので、上を移動するときは頭にだけ気を付けておけばいい



ツインウッズ

リンゴを星形弾にして撃つか、適当な能力で攻撃すれば倒せる。ガードで守りは完璧。

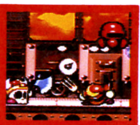


デデデ大王

いきなり吸い込みを始めるので、接近戦はちょっとコワイ。飛び道具で攻撃するか、ときどき出る★マークを吸ってぶつけよう。

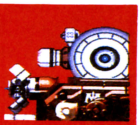


◀GB版からおなじみの攻略法は星を吸い込むというもの。意外とタイミングがシビア



メタナイツ

キャラの組み合わせはさまざまだが、3体1組。囲まれないように注意。吸い込めるぞ。



2連主砲

本体は上の主砲だが、まずは下をつぶしておこう。攻撃は飛び道具系が有利。アームは十分引きつけてから逃げるようにしよう。



◀最初に下の砲台をつぶしておかないと、落ち着いて上の方を攻撃できないのだ



バグジー

ジュキッドと同じくつかみ系の攻撃がメインなので、ガードは厳禁。飛び道具が有利。



バトルウインドウズ

攻撃・防御を交互に行うので、攻撃の時にガードを完璧にすればノーダメージで倒せる。



ファッティホエール

ガードですべての攻撃をしのぐことができる。移動が左右だけなので、ファイアやジェットの無敵系の技で突っ込むとラクチン。

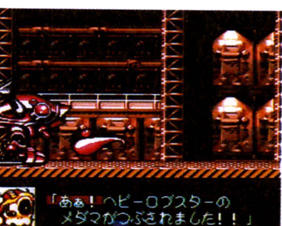


◀ジェットダッシュなら、行ったり来たりするだけでカンタンに倒すことができるぞ



ヘビーロブスター

動きが止まったら、突っ込んでくる合図。そしたら上を通って背後に回り込んで攻撃しよう。ペイント能力で目つぶしも可能。

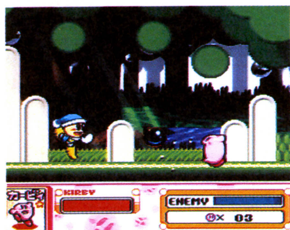


◀目つぶしするとカービィのいる位置を無視して攻撃してくるので、背後をとるのも楽



ポピーブラザーズSr.

爆弾を投げるか、突進してくる。突進前は前傾姿勢になって一瞬止まるので、空中に退避。もちろん、ガードするのもOK。

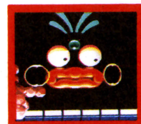


すっぴんのときは、爆弾を吸い込んで星形弾を吐いて倒すのが基本のやりかた



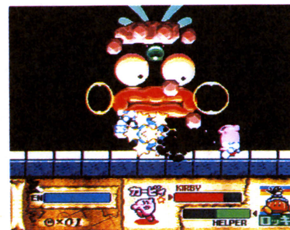
ボンカース

接近戦に持ち込もうとするので、スープレックスやファイターなどつかみ系の技が有効。



魔人ワムバムロック

下の方に手が出たら一時避けて攻撃、上の方に手が出たら、落ちてくる石をガードしよう。石が上昇することもあるので注意。



上空から落ちてくる石を飲み込むと、ストーンの能力を得られるのだ



Mr.フロスティ

氷をガードするか、逆利用して星形弾にして飛ばそう。前のめりになるのは突進の合図。



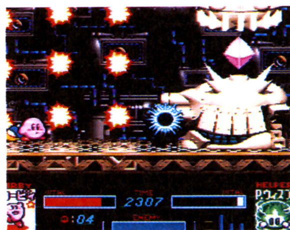
メタナイト

ヘルパーをオトリにして、メタナイトの背後から集中攻撃。竜巻はガードできない。

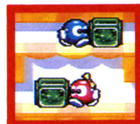


リアクター

左上から下りてくるビーム発射口を誘導し、右上の光る部分に当てる。狙いが決まったら発射口が震えるので、早く逃げよう。



ときどき下からくる炎にも注意！ 下の発射口が止まる位置を見て避けよう



ロロロ&ラララ

基本的には緑の箱を吸い込んで当てるのだが、背後から飛び道具攻撃というのが楽だ。



マルク

基本はガードで、多様な攻撃の合間をぬってこちらが攻撃するしかない。突風とブラックホールはガードできないので逃げよう。



ヤバイとおもったらすかさずガード。長期戦になることを覚悟して戦うコト

「銀河に願いを」で全能力をGETせよ！

「コピーのもとデラックス」を取ることにより、同じ能力を回数制限なしで使えるこのゲーム。全19種類の能力を得よう。

フロリア

得られる能力：アイス
ファイター
カッター

扉に入ると、季節が春→夏→秋→冬と変化する。冬の湖の氷を下方向に攻撃できる能力で壊すと、ファイターがある。

アクアリス

得られる能力：ソード
パラソル
ビーム

神殿の中のジュキッドを倒すとソードを得られる。ビームはボス寸前の、水流が迷路のようになった場所にある。

スカイハイ

得られる能力：ウィング
ジェット
ホイール

小部屋が連続する場所で右→中央→左→中央と行けばウィングを入手できる。

ホットビート

得られる能力：ファイア
スープレックス

無敵キャンディを拾ったら来た方向へ戻り、もっとも近い爆弾ブロックを壊して上へ行くとファイアがある。

ケビオス

得られる能力：ボム
ハンマー
ストーン

ポピーブラザーズSr.を倒すとボム、ボンカースを倒すとハンマーが手に入る。ストーンはスイッチ操作のスピードにすべてがかかっている。



⬆中ボスクラスがわんさか出てくるぞ！

メックアイ

得られる能力：プラズマ
ヨーヨー

中ボスがたくさんいる場所で、左上のアイアンマムを倒すとプラズマを得られる。ヨーヨーはギムの大量出現地帯の下。

ハーフムーン

得られる能力：ニンジャ
ミラー

星空の中、下に唯一あるブロックを壊すとミラーが手に入る。ニンジャは、ひたすら上っていく所の爆弾ブロックの中。

謎の星

得られる能力：コピー

星を選ぶ画面で、背景の星よりやや大きい星の中にはコピーがあるのだ。



⬅この小さい星に行ってみよう

「洞窟大作戦」のお宝を全部集めよう！

出てくるお宝は全部で60個。迷いやすいので簡単にマッピングしながら、全部のお宝を集めてまわろう！

エリア1 地底の木々

茶と緑の地形が目印。紫色の背景のトロッコで、水晶の畑とつながっている。比較的簡単なエリアだ。



- ●No.1 きんメダル ……………………10000G
- ●No.2 こばん ……………………1000G
  花にはさまれた、壊れるブロックの奥にある。
- ●No.3 インディウィップ ……………………6800G
  爆弾ブロックをすべて壊してしまうと、溶岩の壁ができて通れなくなる場所がある。
- ●No.4 クリスタルオーブ ……………………200000G
  1人で遊んでいるときも、ヘルパーを2Pで操作すればスイッチ操作が簡単になる。
- ●No.5 まねきねこ ……………………500G
  水のある洞窟の天井を壊そう。
- ●No.6 せいりゅうとう ……………………142000G
  下にある床を壊すと、宝箱が画面外に落ちていってしまう。空中を移動しよう。
- ●No.7 スクリューボール ……………………80000G
  右下にいるポピーブラザーズジュニアからボムをコピーすれば、ジャンプできない場所でも、床にある爆弾ブロックを破壊することができる。
- ●No.8 えちごやのおかし ……………………8000G
  天井の壊れるブロックの中に埋もれている。
- ●No.9 しろくろマスク ……………………278000G
- ●No.10 ほしのしずく ……………………82100G
- ●No.11 まじゅうのきば ……………………7300G
  2匹のゴルドーが出ていってから取ろう。
- ●No.12 コマンドバンダナ ……………………1990G
  最下層にある爆弾ブロックを壊すと、宝箱が画面外に落ちていってしまう。
- ●No.13 はるのおもいで ……………………250000G
  ロープを切ることができる能力をコピーし、地下にある空洞に入っていく。

エリア2 水晶の畑

所々に生えた水晶が目印。茶色の背景のトロッコで古代の塔とつながっている。ややテクニックが問われる。



- ●No.14 じゅうえんだま ……………………10G
- ●No.15 ガラスのくつ ……………………120000G
  No.14の宝箱の、さらに下の方にある。
- ●No.16 ゴブレット ……………………800G
- ●No.17 じょうぶなおなべ ……………………10G
  スイッチに乗ると画面外に落ちていく宝箱を取れないので、水鉄砲（水中でAボタン）で押す。
- ●No.18 ボンバーナックル ……………………20000G
  クラッシュを使えば、見える範囲にあるスイッチをすべて押すことができる。
- ●No.19 こはくのバラ ……………………22100G
- ●No.20 さかなのかせき ……………………8250G
- ●No.21 けもののかせき ……………………24220G
  No.20、21とも、爆弾ブロックを壊した先の部屋にある、入口の向こうにある。
- ●No.22 リーのぬんちゃく ……………………55480G
  中ボスのポピーブロスSr.を倒すと、上にある宝箱が落ちてくる。
- ●No.23 バケツ ……………………200G
- ●No.24 なつのおもいで ……………………250000G
- ●No.25 いちまんえんだま ……………………10000G
  水流が激しいので、水流に流されるようにして床に沿って移動し、宝箱に重なるタイミングを計って十字ボタンの上を押す。
- ●No.26 ほのおのまがたま ……………………68000G
  スイッチを押すと壊れる床の中にある。
- ●No.27 ファルコンメット ……………………41000G
  壊れるブロックの中に埋もれている。
- ●No.28 ふはつだん ……………………30G
  床にある爆弾ブロックを壊せば行ける。
- ●No.29 しんじつのかがみ ……………………500000G
  向かい風が吹いているので、ダッシュしないと宝箱までたどりつけない。床のトゲはギリギリまで近づいてからジャンプすれば回避できる。

エリア3 古代の塔

エリア全体が塔の中に入っている。紫色の背景のトロッコで神秘の楽園とつながっている。もっとも広い。



- ●No.30 スターティアラ ……………408200G
- ●No.31 かめこうら ……………800G
- ●No.32 ファルシオン ……………325000G

ファイアのヘルパーを2Pで操作すれば、水中でも導火線に火を点けることができる。カービィは能力を持っていても火を点けられない。

- ●No.33 せんしのたて ……………50000G
- ●No.34 ユニコーンのつの ……………80300G
- ●No.35 あきのおもいで ……………250000G

床を壊さずにボンカースを倒そう。

- ●No.36 かけたおちゃわん ……………50G
- ●No.37 ツタンカーム ……………160000G
- ●No.38 どせいさんのぞう ……………120000G

スリープの直前までダッシュしてジャンプすることを繰り返せばたどりつける。

- ●No.39 ミスリルよろい ……………212000G
- ●No.40 せんりょうばこ ……………100000G
- ●No.41 マネキン ……………3000G

強制スクロールの小部屋で、部屋に入ったらすぐに左を連打し、宝箱に向けてジャンプするのと同時に十字ボタンの上を押そう。

- ●No.42 クイーンクラウン ……………528000G

ボス戦直前の部屋でプラズマを取ってヘルパーにし、2Pでの操作に切り替えて水中の壁の向こうにある爆弾ブロックを破壊する。水中にある宝箱は、ストーンの能力を使うことによって取ることができる。最初からストーンの能力を持っている場合は、爆弾ブロックがある場所のちょっと上をストーンで壊して、そのまま宝箱を得られる。

- ●No.43 はおうのマント ……………508000G

ロープを切ることができる能力と、クイを打てる能力をカービィとヘルパーとで分担して持ち、それぞれのしかけを作動させる。

- ●No.44 つきのうきふね ……………800000G
- ●No.45 たいようのゆびわ ……………800000G

点火できる能力があると、消えたロウソクに火を点けて一定時間周囲を明るくすることができる。明るくなると隠し部屋へと至る入口が現れる。

エリア4 神秘の楽園

神殿や雲の中が目印。ここから地上へと脱出できる。能力の使い方の知識や観察力などが必要となる。



- ●No.46 ふゆのおもいで ……………250000G

スイッチを押すと、隠し部屋への入口が現れる。敵も出現するのでとりあえず倒そう。

- ●No.47 めいとうサムライ ……………990000G

逆風で取りづらい宝箱。上にある3つの能力からニンジャを選び、上の床の右端から下に向かってニンジャキックを行う。

- ●No.48 アミュレット ……………8000G

穴のあいた大きなブロックが並んでいる場所で、1つだけ水が流れているブロックはすり抜けることができる。このブロックは色も違う。

- ●No.49 クリスマスツリー ……………40000G

4つの爆弾ブロックのうち、一番下を壊すと宝箱が画面外に落ちていってしまう。

- ●No.50 コングのたる ……………1500G
- ●No.51 ラミアのうろこ ……………12800G
- ●No.52 たけとりのむすめ ……………600000G

天井のブロックを壊すには、ジャンプ力の高いヘルパージャンプが必要。ヘルパーを2P側での操作にし、頭の上に乗ってジャンプしよう。

- ●No.53 カートのタイヤ ……………1100G

ホイールの能力を得られる部屋でウィリーライダーとなり、右のスイッチを押したらダッシュとジャンプでシャッターの向こう側を目指す。

- ●No.54 たましいのうでわ ……………78500G
- ●No.55 ペガサスのはね ……………42800G
- ●No.56 たぬきのおきもの ……………8150G
- ●No.57 さざなみのふえ ……………82000G
- ●No.58 オリハルコン ……………512000G

クラッシュを使って、水中の届かない場所にあるスイッチを押すとよい。

- ●No.59 プラチナリング ……………40000G

ロープがたくさんある部屋で、4本のロープのうち、一番左端のものを切る。

- ●No.60 トライフォース ……………800000G

最下層にある宝箱を取るとき、通路をまっすぐ落ちていくとバネで上に戻されてしまう。宙に浮

かくし宝箱も全部わかる完全ガイド

'96年3月9日発売
7500円

スーパーマリオRPG

SFC	ロールプレイング 32M
バックアップ(最大4)	

おぼえておくとおトクな情報集

ゲームを進行していくうえで、知っておくと便利なテクニックを3つ紹介。これらを覚えて、快適なプレイをしよう。

経験値はスターでかせぐ

本作では、敵から得られる経験値が低めなので、集中的な経験値稼ぎはけっこう骨が折れる。そこで、簡単かつ迅速に経験値を稼げるポイントを紹介しよう。

そこは、ベローム神殿の入口（地下洞窟）。ここの宝箱に入っているスターは、全滅すると復活するので、取っては全滅を繰り返せばOK。後半の敵をしらみ潰しに倒すより、はるかにお手軽なのダ。



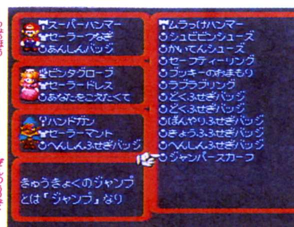
わざと全滅して…



⇨キャラクタの防具をはずしておくと全滅しやすいぞ

連続ジャンプの景品

スーパージャンプの連続入力に30回成功するとジャンパースカーフが、100回成功するとスーパージャンパーがモンスタウンで貰える。いずれもマリオの能力を大幅にアップさせてくれる貴重品だ。



⇨両方ともマリオの全能力を30～50アップさせてくれる。なんにしても30回は飛びたい

ラブラブリングの秘密

リップルタウンで買えるふしぎなたまご。コレをラブラブリングを装備したピーチが10回使用するとひつじのゆうわくに変化する。さらにそれを48回使用すると、ひつじのしょうどうへと変化するぞ。



⇦敵を羊に変えて消滅させてしまう、凶悪かつアホくさいアイテムなのだッ!!

©Nintendo／スクウェア　キャラクタ©：Nintendo／スクウェア

最終バトルまでをスピード攻略!!

実際のゲームの流れに沿って、カジオーとの最後の戦いまでを攻略していく。見出しを参考にゲームを進めていこう。また、本文中ではあえてボス戦などの攻略法はひかえめに、隠し宝箱など、埋もれた財宝の所在をメインにしている。

ゲームスタート(クッパ城)

いきなりクッパ城から始まる。ここでは、ノコヘいを何匹倒しても経験値&コインを得ることはできないので、戦闘は極力避けるように。クッパとの戦闘では、クッパでなくシャンデリワンを攻撃だ。



戦うだけムダ

⇨とはいっても、イベントで最低1回は戦うんだ

マリオの家

ここではキノピオが戦闘の説明をしてくれるが、すべて「知っている」の一点張りで断っていこう。模擬であっても戦闘に入るとHP・FPが強制的に減らされるうえ、もらえるキノコが減ってしまうからだ。なお、説明を断ると4コ、断らなくても3コのキノコがもらえるぞ。

マッシュロード

とくに注意すべき敵も、隠された財宝も存在しない。ただ、途中キノピオが捕まっている場面が2回あるので、必ず助けておこう。お礼として、1回目はキノコ、2回目はフラワーカプセルがそれぞれもらえるぞ。特に、フラワーカプセルはFPの少ない序盤はとても貴重品だ。

キノコ城

マロが仲間に入ったら、先に進む前に必ず道具屋にあいさつしていこう。ふっかつドリンクがもらえるぞ。また、ピーチ姫の部屋の暖炉の右側を調べると、ピーチの×××を発見できるのだが…。

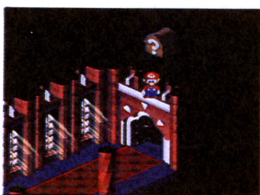


サムス発見

⇦ローズタウンを解放したあとに来ると…

隠し宝箱を探せ

隠し宝箱は、道具屋の地下に2コ、城の出入口付近に1コある。地下の1コと城のものは、それぞれあたりを歩いているキャラクタの頭の上から飛んで出す。



⇨チャンスは1回。初めて城にきたときに案内してくれるキノピオの頭にダッシュで飛び乗れ!!

どろぼうロード

隠し宝箱は1コ。マリオが乗ると回転するボードを乗り継いでいった先にある。くわしい場所は右の写真を見てほしい。

ここで戦うことになるボスはクロコ。戦闘中にピンチになったら、すかさずマリオのスペシャル技、ファイアボール!! クロコを1回だけ行動不能にできるぞ。

宝箱発見!!



くるくるフワラーに乗って、右側にジャンプすればOK

キノコ城

ふたたびキノコ城へ。隠し宝箱の位置は、初めて来たときとまるで同じ。

城内、城下町ともに、町人がヘイパーに襲われている場面がいくつかあるはず。ここでも、必ず町人を助けておくこと。お礼として10コインとフラワーカプセル3コ、そしてぼんやりふせぎバッジがもらえるぞ。また、宝物庫に宝が補充されているので、足を運んでおこう。



サイフを落とした男からは10コインがもらえるぞ

見返りに期待

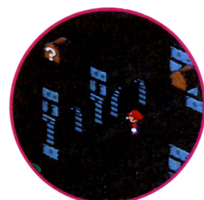


この家の2階にもヘイパーがいる。倒せばフワラーが

キノケロ水路

土管でワープしながら進んでいく。戦闘で毒を受ける機会が多いので、キノコ城でどくふせぎバッジを買っておこう。

宝箱に化けているナンダロウを倒すと、へんしんふせぎバッジが手に入る。が、コイツがなかなか強敵。マリオは通常攻撃で戦い、FPはマロのかいふくシャワー専用と考えて使おう。



ちなみに、この宝箱はまだ取れないよ

出口までの正解ルート

出口にたどり着くためには、とにかくそのエリアにある一番奥の土管に入っていけばいい。後半、スイッチで水が引けたら、出現した土管に入ろう。



一見渡れなさそうだけど、奥にある細い道からジャンプすれば土管までとどく

ワイン川のほとり

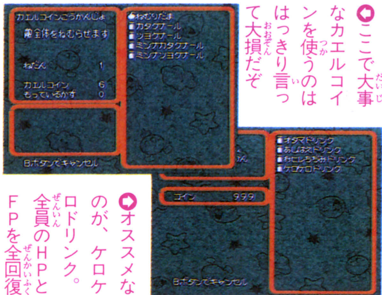
川下りでは、とくに滝コースに注目。コインに混じってカエルコインが4枚落ちているほか、途中の洞窟の中ではフラワーも2コ手に入るぞ。もし取り逃がしても、コイン30枚を払えば何度でも挑戦できるので、もらさずいただいておこう。

カエルコインもある!!

◆Bボタン連打で横に移動して…

ケロケロ湖

入って左奥にいるオタマジャクシに話しかけると、買い物ができる。カエルコイン交換所では特に買う物は無いが、ドリンク屋の品物は後半の冒険の必需品だ。



◆ここで大事なカエルコインを使うのははっきり言って大損だぞ

◆オススメなのが、ケロケロドリンク。全員のHPとFPを全回復

ケローズ

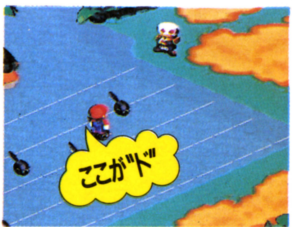
隠し宝箱は1コもなし。ここでのポイントは、移動する2枚の床を乗り継いで取るカエルコイン。床の移動間隔は、ジャンプを使って微調整が可能。2枚が隣あう間隔でなく、すれ違う間隔にしよう。



◆移動する床をジャンプで遮って間隔をズラらす。床を移るときは、少々早いか？ くらいで飛ぼう

キノコフスキーとの作曲

初めて来たときと、ドゥカティに着いたあと、モンスタウンに着いたあとの計3回作曲の機会がある。それぞれ「ソラミレドレレドレ」、「ミドソドレラシド」、「ラシドレソドレミ」と作ればOKだ。



◆ト音記号があると思えばいい。左から2本目と3本目の線の中間がドなんだ

つられたヘイホー

ケローズを進んでいくと、ジュゲムに釣られたヘイホーに出くわす。このヘイホーに触れると、もちろん戦闘になるのだが、4回倒すと5回目にキノコを出すぞ。このキノコを取れば、HPとFPが完全に回復するんだ。



◆経験値を稼いだあとは、しっかり回復しようぜ

●スーパーマリオRPG

SFC

ローズタウン

隠し宝箱は2コ。道具屋の棚の上と、丘の上の家2階のベッドの上だ。両方ともカエルコインが入っているぞ。ちなみに、道具屋は入口以外にも外の煙突から中に進入でき、その場合高い棚の上にある宝箱を開けることができるんだ。

それから、ここの宿屋は無料で宿泊できるので、今後も有効活用していこう。

リンクだ!!

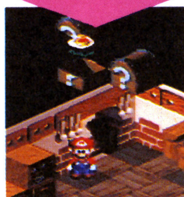


⇦ハナチャンの森クリア後に宿屋に泊まれば…

丘の上の家には…

丘の上の家には、外にいる主人の頭に乗って進入可能。中には宝箱が2コあるのだが、この主人と話す前に開けた場合と、話した後に開けた場合で中身が異なる。結果的には、話す前がおトクだ。

先に開ける



後に開ける



⇧話す前ならフラワー、後ならコイン13枚だ

ハナチャンの森

隠し宝箱は全部で6コ。マップ出入口の左上、2つ目の切り株を抜けた場所の左上、セーブブロックの右上の3コが地上にある。残りは、7本の切り株が並ぶエリアの地下に隠されていて、一番左上に入って中央、右列上から3番目に入って左下、左列真ん中の壁付近にある。ちなみに、最後の宝箱の中身はハ・ズ・レ。



⇦一度中に入って、出てきたら左上。コレが2つ目の切り株ってわけ。見落としがちだよね



⇨こいつがウワサのハズレ宝箱。全ワールド中で1コしかない貴重な宝モノ…なのかな?

まよいの森の正解ルート

後半に入ると、出口の4つあるループエリアがある。ここは右→上→上→右→上→左→上に進めば突破できるぞ。

ちなみに、ここを正解ルートではなく左→下→下→左の順に進んでいくと宝部屋にたどり着く。カエルコインやフラワーがドッサリのハッピーな部屋だゾ!!



⇧出口を目指すには、ジーノを追っていけばいい

パイプダンジョン

隠し宝箱は2コ。両方とも、エリア中程にある下向きのL字型ブロックの上にあるぞ。なお、このブロックに乗るためには、隠された足場を出現させなくてはならない。L字の先端の部分でジャンプして、足場を出そう。宝箱の中に入っているのは、2つともカエルコインだ。




クリボーたたき!

初めて土管が連続する場所の上から2番目の土管に入ろう

ヨースター島

ここは来る必要のない、言ってみれば寄り道地点。特にイベントもないが、隠し宝箱が1コあるので、一応足を運んでおこう。場所はセーブブロックの左上だ。



ヨースター島に来たらいきなりカエルコインをイタダキ。リップルタウンまでは大事にしよう

ちびヨッシーを育てる

ピーチ姫を助けたあとヨースター島を訪問すると、はずれにちびヨッシーが産まれている。こいつにヨッシーのクッキーを21枚以上あげると、デブヨッシーへと成長をとげるぞ。なお、50枚以上与えるとカエルコインが。



クッキーをあげるとアイテムをくれるぞ

ドゥカティ

町中、炭鉱内ともに隠し宝箱はない。炭鉱をクリアすると、掘り出し物屋と花火屋がオープン。前者では、モンスタウン到着後とクッパ城攻略後に品物が増えるぞ。後者は花火→ぴかぴかいし→カルボクッキーと、物々交換に使用する。



3コ、5コと買っている場合、エンディングでとってもいいコト(?)があるよ

エンディングに変化が!?

炭鉱内のアイテム探し

炭鉱内でクロコとのチェイスが始まると、物陰にパチールが隠れるぞ。彼らを見つければフラワーカプセルが手に入る。また、レール上で待てばカエルコインが。



パチール発見。このあと戦闘に入っていくぞ

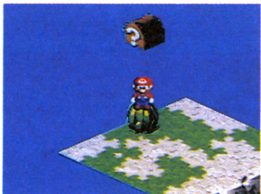


レールの上を進んでいくと、トロッコに転がされていって…カエルコインが!!

SFC ●スーパーマリオRPG

イガ谷

隠し宝箱は、最初のエリアの出口左上と、一番左上のサボテンの上にある。前者の中で手に入るこんぺいとうは、最強の攻撃アイテム!! でもとりあえず温存。



➡サボテンの上でジャ〜ンプ。これからも、なにかに乗ってジャンプというパターンが多いよ

ブッキータワー

隠し宝箱は4コ。ムーチョの行き来する階段の最上段と、ドッスンに飛ばされた場所の左上、それにカエルコインの入った宝箱の上とその部屋の右下。

なお、攻略のポイントは壁の肖像画。よく見ようね。



⬆何代目かをチェック!!



➡なんと宝箱の上!! 灯台もと暗し、一番見落としやすい場所に隠されているんだ。…ヒキョー…

ブッキー坂

ここに入ろうとするとキノピオに止められるが、その制止を振り切って進むと8枚までフラワーを取ることができる。

なお、リップルタウンでむしかごを購入するとかぶと虫集めに早変わり!!

スイッチでイガ兵を全滅

この谷の出口付近の穴には、イガへいが待ち構えていて、落ちたりなんかした日には、すぐさま戦闘。ところが、この岩場の側面にあるスイッチを押すと、この穴が閉鎖される。もちろんイガへいは全滅!! 安全に通過できるぞ。



⬆この奥にあります。壁際をグリグリ動いてみてね

見逃せないお遊び

タワー内にあるカーテンの裏に入ると、懐かしいFC版マリオの姿になれるぞ。また、クリアしてから再び訪れると、クラウンブロスとミニゲームで遊べるんだ。



⬅テレッテッテッテ、ポン。って な具合で懐かしのスーパーマリオが走りまわる

➡12回勝つとブリリアントカードが、100回勝つとレッドヨッシーエキスがもらえるよ



➡合計で8枚集めるまでは、何回だってＯＫだぜ

メリー・マリー村

隠し宝箱は1コ。宿屋の2階、棚の上だ。中身はカエルコインとなっている。

この村で売っているラブラブリング。コレはピーチにしか装備できないアクセサリーだけど、火・雷・氷といった属性特殊攻撃のダメージを半減させる効果を持つ特殊なもの。また、P32でも紹介しているような特典もあるので必ず買おう。

スイートに泊まろう

この村の宿屋には、スイートルームがあって、ここがまた宿泊費200とべらぼうに高い。でも、泊まると記念品（カエルコインとか）がもらえたりするので、余裕ができたら。



金もないのに延泊すると

星のふる丘

ピーチを助け、キノコ城→ケロケロ湖と経てここへ。ちなみに、キノコ城の宿屋で少年からミニゲームが買えるぞ。

ここに隠し宝箱は1コもない。それよりも、顔のついた星を調べてみよう。いろんな人たちの願いがのぞき見れてスゴク楽しいぞ。



これはマロの願い

海

一度リップルタウンに寄り、町長の話を聞いてからここへ。隠し宝箱、イベント一切なし。完全な通過ダンジョンだ。

ここへ入ってすぐの地点に、スペールの道具屋がある。装備の新調をしよう。

うずから海底へ



うずに飛び込んで海底と海上を行き来する

ちんぼつ船

隠し宝箱は1コだけ。にせマリオが出てくるエリアで、にせマリオの頭に乗って隠しブロックを出現させる。そしてその上からジャンプして入手するんだ。

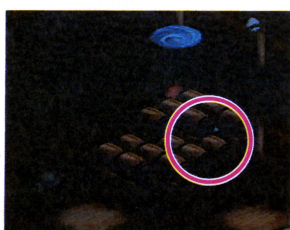
ここで出現するカロンは、雷の特殊攻撃で倒すのがイチバン。ぼんやりふせぎバッジを装備したマロを必ずメンバーに加えておくように。



にせマリオの頭から木箱へ移ろう

おいしいアクセサリー

宝箱に化けたナンダロナからはあんしんバッジ、隠し部屋ではセーフティリングが手に入る。いずれも超レアグッズだ。



ココ!! ココの位置です。タルの裏にあるので、左からグルッと回って入ろう

リップルタウン

ちんぼつ船(せん)をクリアしてからこの町(まち)に入(はい)るとヤリドヴィッヒとの問答(もんどう)に。ここでスターピースを渡(わた)せと言(い)われ、何回断(なんかいことわ)るかでヤリドヴィッヒを倒(たお)したときにもらえるアイテムが変化(へんか)する。ここは一度(いちど)も断(ことわ)らずに渡(わた)してしまうのが一番(いちばん)。町長(ちょうちょう)からフラワーギフトがもらえるぞ。



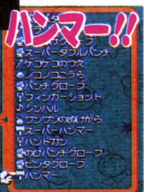
⇨素直(すなお)にスターピースを渡(わた)そう

コインをかせぐ方法(ほうほう)

この町(まち)にいるキノコ大好(だいす)きボーイにキノコを食(た)べさせまくり、出(で)てきた高価(こうか)なモノを売(う)るといい稼(かせ)ぎに。また、ラッキーハンマーで敵(てき)を倒(たお)しても楽(らく)に稼(かせ)げる。



⇦どこかの町(まち)でキノコを買(か)ってきて、食(く)わせまくる。バリバリキノコなら最高(さいこう)!!



⇨これを装備(そうび)してアクションコマンドに成功(せいこう)すれば、必(かなら)ずラッキーチャ～ンス

カントリーロード

隠(かく)し宝箱(たからばこ)は3コ。入(はい)ってすぐのボードの上(うえ)と、浮遊(ふゆう)する宝箱(たからばこ)の近(ちか)くの小高(こだか)い丘(おか)の左斜(ひだりなな)め上(うえ)、青(あお)い花(はな)と花(はな)の間(あいだ)だ。なお、丘(おか)の上(うえ)にあるものは隠(かく)しブロックを出現(しゅつげん)させないと取(と)ることはできない。近(ちか)くにあるハイイヌのいる穴付近(あなふきん)で跳(と)びまくれ!!

このへんに宝箱(たからばこ)が





⇧⇩ココの宝箱(たからばこ)はけっこう探(さが)すのが大変(たいへん)。写真(しゃしん)を参考(さんこう)にして見(み)つけてほしいのだ

かくし通路(つうろ)を見落(みお)とすな

途中(とちゅう)にある、ちくわブロックの橋(はし)の下(した)には、パイプダンジョンへ通(つう)じる隠(かく)し通路(つうろ)がある。一度(いちど)橋(はし)を落(お)ち、左側(ひだりがわ)の岩場(いわば)にポッカリ開(あ)いた穴(あな)に飛(と)び込(こ)もう。

この先(さき)は、以前(いぜん)取(と)れなかった宝箱(たからばこ)の目(め)の前(まえ)。中身(なかみ)はカエル仙人(せんにん)にプレゼントだ。



⇦入口(いりぐち)はここでっす。穴(あな)っぽいでしょ？ジャンプで入(はい)るぞ





⇨カエルコインの入(はい)った宝箱(たからばこ)もあるよ

ベローム神殿

隠し宝箱は2コ。両方とも洞窟を抜け、神殿に入って5画面目にある。問題の場所なのだが、そこにある宝箱の上と通路の窪みの上。後者はもう、あからさま。

さて、ここではP32で紹介したスターを使ったレベル上げができる。これから先、ボスとの戦闘が飛躍的に増えるので、メンバー（特にピーチ）を鍛えまくろう。



またしても宝箱on宝箱!!

おみくじの法則

3つのベロームのアゴを叩くおみくじには、法則があり、それさえ知っていればいくらでもコインを稼ぐことができる。そこでオススメするのが、右→左→中央と叩くパターン。コレなら100コインがもらえ、運が良ければカエルコインも!!



おみくじを引くには50コイン必要だからね

モンスタウン

隠し宝箱は1コ。町の出口の左下だ。

十分にレベルが上がっているのなら、道場に行ってジャッキーを3回倒そう。ジャッキーベルトがもらえるぞ。

クリスタラーと対決!!

町中にある封印された扉は、ドゥカティで手に入るぴかぴかいしを使えば開くことができる。中には最終ボスより強い、『F・F』からの(?)ゲストキャラが!!



ピーチにひまんパタこうらを装備させておけば、長期戦にはなるけど必ず勝てるはずだ。踏ん張れ

おふだのありか

この町にあるベッドで休むと、ユーレイ3匹の隠したおふだを探すイベントが発生。それぞれマリオのベッドの下、ローズタウンの立て札の裏、ヨースター島レース場のOとAの間に隠されているぞ。

しんでんのカギを取る

モンスタウンを歩いていると、町の上のほうにカギが見えるはず。これはベローム神殿にあるベロームが守る部屋に入るためのもの。家の中にいるドッスンに話し、振動で下に落とそう。



やった、落ちてきたぞ

ビーンズバレー

隠し宝箱は全部で4コ。入口から土管を右→左の順に入り継ぎ、出たらすぐに左下に1コだ。ほか3コは、土管が5本点在するエリアにある。まず、右下の土管の中のスロット宝箱の左下。残りは右上の土管の中だが、場所は下の写真を。



➡2つの隠し宝箱の場所。中身はカエルコインとレッドヨッシーエキスなり

カジノへ行くには

ここには鎖につながれたワン・ツーという敵が出現するポイントがあり、ワン・ツーのいた場所で3回ジャンプするとカジノへの道が開ける。ただ、カジノへはブッキータワーでブリリアントカードを入手していないと入ることはできない。



➡クラウンブロスに100回(！)勝てば、敵全体に100ダメージを与えるスターのたまごが

マシュマロの国

マシュマロの国へは、ツタを乗り継いで登っていく。このエリアに隠し宝箱は存在せず、城下町に1コ、城内に4コだ。

城下町のモノは、道具屋の後ろにある棚から右下へ跳ぶと出現する。城内のモノは、マルガリータの部屋の直前にある宝箱の上、長い階段の右下と、その左下にある隠し通路の先にある。最後の1コは少々特殊で、マルガリータを倒したあと、扉が3つ並ぶ部屋の左上に出現する。

ボス戦闘のコツ

城内で出現するキャサリンは、メッセージのあとに吐きだす卵をボタンガードすることができれば、それを弾き返して通常より高いダメージを与えられるゾ！

マルガリータ戦の前に、戦闘するメンバーで中央の者がドドとの1対1の対決になる。クッパかジーノを配置しよう。

ひまんパタコウラを取る

マルガリータを倒すと、町の右側にある隠し通路に入れるようになる。その先に進むと、ひりょうを入手できるのだ。

ビーンズバレーでクイーンフラワーを倒して入手したたねと、このひりょうを持ってローズタウンにいるプランターに会おう。彼がたねを栽培し、スルスルとツルが天に向かって伸びていくはずだ。ここを登り切ると最強の武器・防具が!!

たね



⬆この置き手紙を調べれば手に入ります

ひりょう

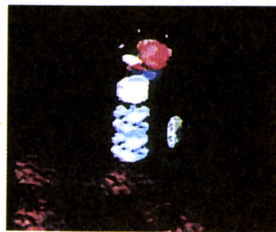


⬆町の右側に出来る隠し通路を抜けていく

バーレル火山

ここでのポイントは、溶岩の上にあるカエルコインを取る方法。普通にジャンプしても届かない場所にあるので、わざと溶岩に落ちて「アチチッ!!」と大きく跳ねたときにうまくコントロールして入手しよう。なお、隠し宝箱は存在しない。

熱いけどラッキー



カエルコインは多く欲しい

クッパ城

マシュマロの国からトトロチックなジュゲムバスに乗り、懐かしのクッパ城へ。

ここはさすがにクッパのお城ということもあり、クッパの配下の敵が多く、戦闘メンバーの中にクッパを入れておくと、敵は次々と逃げていく。やっぱりクッパって威厳あるんだなと思える一瞬だぞ。

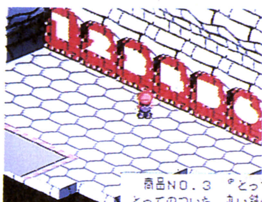
城の後半でカメザードを倒すと、最強の防具を買えるようなる（ひまんパタこうらよりは弱い）。なお、隠し宝箱はなし。



あぁ～ん、クッパさまさま。いやぁ、戦闘しなくていいのは実に快適ですなぁ

最強の武器を集めよう

城内部には、6つの扉のついた部屋が存在し、扉を抜けるとアクション、パズル、バトルのコースが始まる。この中でパズル以外のコースをクリアすると、マリオ以外の仲間の最強の武器が手に入る。



どのコースが始まるかはランダム。パズルコースに入ったらリセットしよう



実は、ピーチの最強の武器はドゥカティの掘り出し物屋に売っていたりする

武器世界

いよいよ大詰め。最後の隠し宝箱は2つ目のセーブブロックの左下にあるぞ。…中身はただのキノコなんだけどネ。

最終ボス、カジオーにたどりつくためには、合計4回のボス戦を乗り切らなくてはならない。いずれも全員攻撃が脅威なので、ピーチは必ず戦闘に加えよう。



さぁ～て、どう戦い抜くかな？

全12章のシナリオをチャートで攻略

'96年5月14日発売
7500円

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

SFC | シミュレーション 32M | バックアップ(最大3)

戦いの明暗を分けるポイントを章ごとにチェック

『ファイアーエムブレム』では、恋愛や緻密な作戦が勝負のカギを握るが、仲間になる敵や敵部隊の出現地点などを見極めることも重要。章ごとの主な流れが事前に分かっていれば、ベストな対応ができるハズだ。最終章までの展開をまとめたので、参考にしてほしい。2回目以降のプレイにも役立つハズだ。

序章～聖騎士誕生～

初期状態では、シグルドはダントツの強さを誇る。1ターンで敵を倒すほどだ。序盤は切り込み隊長として活躍させ、中盤は弱いユニットにとどめのチャンスを与える役回りにするのがベストだろう。仲間のために尽くすのだ。



序章のツカミ!? このへんの描写は秀逸だ。短い時間でキャラの立場や性格が見える

シアルフィ城
城の守備はアーダンに任せて、シグルド、ノイッシュ、アレクを出撃させる。シアルフィ城から西に進み、村を襲うヴェルダン軍と戦いながらユングヴィ城を目指すのだ

2ターン目の援軍
2ターン目に、援軍としてアゼルとレックスが現れる。この2人には、ユングヴィ城北東の村を守らせて、さらに西の村の救援に向かわせる

3ターン目の援軍
3ターン目には、新たな増援としてキュアンとエスリン、フィンの3人が戦線に加わる。本城周囲に敵がいなければ、アーダンを出撃、合流させて、ユングヴィ城へ進攻させる

ユングヴィ城南西の村
この村を助けると、お礼としてスピードリングがもらえる。素早さの数値が5アップするので、素早さを上げたいユニットで村を助けに行く

ユングヴィ城攻略
ユングヴィ城を守るデマジオとその部下と戦う場合、弓や魔法で間接攻撃をしかければ反撃を受けることはない。間接攻撃で大きなダメージを与え、直接攻撃で一気に倒すのだ

エバンス城東部、ユン川
ユングヴィ城を制圧すると、エバンス城東部のユン川に橋が架かり、エバンス軍が攻め込んでくる。橋の東にある村や森の地形効果を利用すれば、渡ってきた敵と有利に戦える

アルヴィスの来訪
アルヴィスは、移動範囲内にシグルドがいると話しかけてくる。銀の剣をもらえるので、早めに近づくこと

エバンス城攻略
エバンス城のゲラルドは鋼の斧と手斧を使い分けてくる。間接攻撃でも反撃してくるので、対デマジオ戦のようにラクはできない。攻撃力が高いユニットを積極的に使って攻め落とせ。攻撃後に再移動できる騎馬ユニットが複数なら短期決戦で済む

重要な会話
アルヴィスがシグルドに話す(シグルド、銀の剣を入手)

©Nintendo

第一章～精霊の森の少女～

この章から、城下町のすべての施設に行けるようになる。出撃の前に闘技場や店をまわり、新たな戦いに備えて準備を整えておくことを習慣づけるとよい。お金も必要になるのでムダ遣いに注意。



◆鉄の斧を装備したレックスを、湖のこの場所で待機させる。すると、勇者の斧が！

エバンス城

この章から、城下町のすべての施設に行けるようになる。道具屋で武器を買って武装強化したり、闘技場に出場することができるようになるのだ。準備が整ったら、自軍のユニットを南下させて、村に向かう。北上してくるキンボイスの部隊に注意

マーファ城東部

ターンが経過すると、エーディンとデューがマーファ城から脱出する。多数の追手が出されるが、2人とも攻撃力があるタイプではないので、戦闘は避けること。近くに村があるが、ここに寄ると敵軍に追いつかれるので、素通りする。一刻でも早くシグルドの軍に合流させるのだ

ジェノア城攻略

城攻めの前に、強いユニットでキンボイスを倒しておく。手斧が入手できるので、とどめはレックスに任せる。ジェノア城を攻めるときは、女剣士アイラをおびき出し、そのスキに城を守る隊長に攻撃をしかける。城を制圧すれば、人質を救出したことになり、アイラが仲間になるのだ。強敵だけに味方に付けると心強い

ハイライン軍侵攻

ジェノア城を制圧すると、守りが手薄なエバンス城を狙って、北方からハイライン軍が攻め込んでくる。だが、この行為を見かねて、ノディオン城のエルトシャンがクロスナイツを率いて出撃。ハイライン軍をせん滅してくれるので、シグルドの軍は動かさなくてもよい。ハイライン軍のエリオットは敗走することになる

マーファ城攻略

城のそばにいるヴェルダン兵をすべて倒したら、ガンドルフに攻撃し始める。手斧を装備しているので、剣を使う騎馬ユニットでダメージを与えていく。倒せば、技の数値が5上がるスキルリングが手に入る

ジャムカ進軍

ヴェルダン城から進軍してくるジャムカは、恐ろしいキラーボウの使い手だが、仲間にすることができる。まず、エーディンを前線に配置し、移動範囲内までジャムカを接近させるのだ。次に、エーディンに会話をさせると、ジャムカが味方となる。このとき、他のヴェルダン兵の攻撃範囲内に入らないように気をつける

マーファ城北西の森

深い森のあいだに来ると、ディアドラが仲間に加わる。ターン数はかかるが、ジャムカとマーファ城に向かわせ、闘技場でレベルアップを続ければヴェルダン城攻略がラクになる

ヴェルダン城攻略

サンディマの部下は、攻撃が可能な範囲に接近すると活動を開始する。引き寄せながら倒していき、活路を開いたら自軍を展開。まず、ディアドラのサイレスの杖でサンディマの暗黒魔法を封印するのだ。これを怠ると広範囲魔法のフェンリルを食らい、HPを一気に減らされてしまう。杖の効果は数ターンで、3回までしか使えないので、短期決戦が望ましい。倒すと、魔力の数値が5上がるマジックリングが手に入る

重要な会話

キュアンがフィンに話す（フィン、力と技と守備力の数値が1上昇）
ジェノア城制圧後、デューがエーディンに話す（エーディン、ワープの杖入手）
シグルドがアイラに話す（アイラが仲間になる）
エーディンがジャムカに話す（ジャムカが仲間になる）

闘技場

闘技LV	名前(クラス)	装備アイテム
1	ガザック(LV1 アクスファイター)	鉄の斧
2	クロトー(LV4 マージ)	ファイアー
3	ワイズマン(LV7 ランスナイト)	鉄の槍／手槍
4	シャーク(LV10 ソードファイター)	鋼の剣
4	フッド(LV10 ハンター)	鋼の弓
5	バッカス(LV13 アクスアーマー)	鋼の斧／手斧
6	エミール(LV16 ウインドマージ)	エルウインド／スピードリング
7	ダレス(LV19 ジェネラル)	鋼の大剣

道具屋

アイテム名	価格
細身の剣	3000
鉄の槍	1000
手槍	3000
鋼の斧	3000

※道具屋の欄には、その章で新しく売り出されたアイテムのみを記載しています。

第二章～アグストリアの動乱～

この章で、初めてペガサスナイトが登場する。移動範囲が広いのが強みだが、飛行系ユニットの泣きどころとして弓系の武器に弱い。飛べるからといって、オールマイティというわけではないのだ。



⬅アーダンが恋人ナシの状態（号泣）でこの砂浜にくると、追撃リングを入手！ とほほ

エバンス城

まず、闘技場に出場し、闘技レベル7のホリンまで勝ち抜く。ホリンを倒すと仲間に加えることができるのだ。全戦力を使って戦う局面が多いので、ソードファイターであるホリンは確実に仲間にしておきたい

ノディオン城援護

エリオットの部隊に襲撃されているノディオン城の援護に向かう。エリオットを倒すと、銀の槍が入手できるので、槍が使えるユニットでとどめを刺す。ノディオン城のラケシス姫は、ここで仲間にすることが可能

ハイライン城攻略

城への道を守るフィリップの部隊を倒したら、そのまま南西に進んでハイライン城へ向かう。ボルドーの護衛はレベル8のアーマーで、城から移動することはない。3体の護衛を倒したら、ボルドーへの攻撃をスタート。ボルドーは、直接攻撃と間接攻撃の使い分けが可能で、大盾のスキルや魔法防御が5上がるバリアリングを装備している

中央部の村

ハイライン城の制圧と同時に、中央の開拓村に盗賊団が出現する。シグルド軍による救援は不可能だが、村にいたレヴィンとシルヴィアがユニットとして使えるようになる。村の守りをこの2人に任せれば、後で値切りの腕輪や斬鉄の剣を入手できる

傭兵軍団との戦い

特に注意すべきなのは、軍団を率いるヴォルツ。防御力が低いユニットでは、一撃で倒される危険があるのだ。打たれ強いユニット複数で倒せば、経験値が2倍になるエリートリングが手に入る。ベオウルフは1万ゴールド払って仲間に引き入れる

アンフォニー城攻略

マクベスは、守備力の数値を5上げるシールドリングを装備している。さらに、大盾のスキルを持つため、直接攻撃による大ダメージは期待できない。銀の槍や勇者の槍、魔法攻撃のコンビネーションでダメージを蓄積させるのだ。シールドリングを付けたいユニットでとどめを刺す

フュリー襲来

アグスティのシャガールは、フュリーをだまし、エバンス城へ進軍させる。しかし、レヴィンとの会話で仲間になるので、事前にレヴィンをエバンス城に戻しておくことが必要だ

マッキリー城攻略

アグスティ城からの騎馬隊を撃破して、マッキリー城に攻め込む。崖上のシューターは気にせず、クレメントのみに標的を絞る。サイレスをかければ、反撃されずに倒せるのだ。ここではスリープの杖が手に入る

アグスティ城攻略

城への道を守るザインの部隊を、引き寄せて攻撃するパターンで倒す。ザインを倒してナイトキラーを入手し、他の敵も倒したら対バロン戦。間接攻撃なら反撃を受けずに倒せ、ラクにリブローの杖が入手できる

重要な会話

ディアドラがエスリンに話す（エスリン、光の剣入手）
シグルドがラケシスに話す（ラケシスが仲間になる）
デューがラケシスに話す（ラケシス、盗賊の剣入手）
キュアンがフィンに話す（フィン、勇者の槍入手）

闘技場

闘技LV	名前(クラス)	装備アイテム
1	ジロー(LV5 アクスファイター)	鋼の斧／手斧
2	マハトマ(LV8 ファイアマージ)	エルファイアー
3	ロヴィン(LV11 ランスナイト)	鋼の槍／手槍
4	バークニン(LV14 ソードファイター)	鋼の剣
4	ミレー(LV14 ボウファイター)	鋼の弓
5	ヘルツォグ(LV17 アーマー)	鋼の槍／手槍
6	チャコフ(LV20 サンダーマージ)	エルサンダー／シールドリング
7	ホリン(LV12 ジェネラル)	鉄の大剣
7	ケイモス(LV23 フォーレスト)	鋼の大剣
7	マリリン(LV23 スナイパー)	銀の弓

道具屋

アイテム名	価格
鋼の大剣	6000
鋼の槍	3000
鋼の弓	3000
サンダー	3000

第三章～獅子王エルトシャン～

章の終盤ではあるが、伝説の武器がついに姿を現す。イチイバルとゲイボルグがそれで、その攻撃力は道具屋で売られている武器の比ではない。入手したら、積極的に戦っていこう。



◐ブラギの塔の前でデューを待機させると、風の剣を発見する。盗賊の面目躍如だねェ

アグスティ城

この章では、ストーリーの展開上、ディアドラを出撃させることができない。装備しているアイテムは中古屋に売り、所持金はシグルドに渡しておいたほうが得策だ。サイレスの杖は、エーディンに持たせるとよい

マディノ軍との戦闘

自軍は、マディノ軍の配置に合わせて、北と東の2方向に展開させる。東側の敵は、槍装備のユニットがメインなので、斧や槍、魔法を使うユニットを向かわせる。北側には、飛行系に大ダメージを与える敵が多く存在するので、剣や弓を使うユニットで敵を倒し、空路を確保していく

マディノ城攻略

城周辺の敵は、攻撃範囲内に入ると向かってくる。自軍のフォーメーションで敵をおびき寄せて、確実に数を減らしていくのだ。ロングアーチを撃破すれば、ジャコバンだけに攻撃を集中できるというもの。アイラやジャムカを使えば、一撃必殺を狙うことだってできる

クロスナイツ出撃

やむなくシャガールに従うエルトシャンは、敵としてシグルド軍の前に立ちはだかる。彼が率いるクロスナイツは、引き寄せて戦うパターンが有効。エルトシャンに勝つことは難しいが、ラケシスの説得で剣を収める。大地の剣を託し、城に戻るのだ

トラキア竜騎士団

シャガールは、新たな追撃部隊として、トラキアの竜騎士団を向かわせる。一戦交える前に、残存しているシルベール兵を倒し、敵の包囲を防ぐのだ。竜騎士団は、弓や魔法による攻撃が効果的。パピヨンを倒すことで、ライブの腕輪が手に入る

シルベール城攻略

周囲にいるボウアーマーやアーマーは、引き寄せて叩いておく。シャガールは、ファイアー系の魔道書ボルガノンと銀の大剣を使い分けて攻撃してくるが、一撃で倒される心配はない。回復役のユニットをそばに配置し、地道にダメージを与えていくのだ。倒せば銀の大剣が手に入る

海賊の内乱

シルベール城を制圧すると同時に、オーガヒルの海賊が内乱を起こす。自軍ユニットとなる女首領のブリギッドを追手から逃がしつつ、シグルド軍を救援に向かわせるのだ

ブラギの塔付近

塔から出てきた自軍ユニットのうち、戦闘能力を持つのはティルテュのみ。クロードは回復魔法しか使えないので、フュリーを援軍に向かわせる。これなら余裕で本隊と合流できる

オーガヒル城攻略

ブリギッドがエーディンからイチイバルを受け取れば、ピサール、ドバールに難なく勝てる。レッグ、パワーの各リングを入手したら道具屋でレンスター国3人の装備品を売る(次章で国に戻ってしまうため)

重要な会話

レックスかホリンがアイラに話す(アイラ、勇者の剣入手)
ラケシスがエルトシャンに話す(ラケシス、大地の剣入手)
エスリンがキュアンに話す(キュアン、ゲイボルグ入手)エーディンがブリギッドに話す(ブリギッド、イチイバル入手)

闘技場

闘技LV	名前(クラス)	装備アイテム
1	タイラー(LV9 ソシアルナイト)	鋼の剣
1	リップ(LV9 アーチナイト)	鋼の弓
2	ペリオ(LV12 アクスナイト)	鋼の斧/手斧
3	トレヴィク(LV15 ソードファイター)	鋼の大剣
3	ゲラー(LV15 ボウアーマー)	勇者の弓
4	バザン(LV18 アーマー)	鋼の槍/手槍
5	デュマ(LV21 ダークマージ)	ヨツムンガンド/シールドリング
6	ケーラ(LV24 デュークナイト)	勇者の槍/手槍
7	トールトン(LV27 グレートナイト)	鋼の大剣
7	マリオ(LV27 ボウナイト)	勇者の弓

道具屋

アイテム名	価格
銀の剣	5000
銀の槍	5000
銀の斧	5000
銀の弓	5000
エルファイアー	6000

第四章～空に舞う～

祖国に裏切られ、反逆者の汚名を着せられたシグルドは、シレジアへと落ち延びる。これまでになく重いストーリーが進行し、今後の展開がかなり気になってくる。市民を救うという演出にも注目。



暗黒神ロプトゥスよりも怖い、女のバトルが展開する！…いいなァ、モテモテで

セイレーン城

キュアンとエスリン、フィンがレンスターに帰国。この戦力的損失を少しでも補うため、各ユニットを闘技場に出場させる。可能な限りのレベルアップを図ってから出撃開始

トーヴェ軍を迎撃

クブリ、ディートバが指揮するトーヴェ軍は、セイレーン城に侵攻してくる。まとめて襲いかかられると勝ち目がないので、近くのクブリから倒していく。周囲に控えるウインドマージも確実に倒しておくこと。ディートバは飛行系なので、弓による攻撃がもっとも効果的だ

トーヴェ城攻略

落とされた橋が修復したら、マージファイターやウインドマージのブリザードの範囲に注意しながら攻撃する。マイオスの部下は引き寄せて倒し、数を減らしていく。マイオスだけになったらサイレスの杖を使う。トルネードを封じておけば、ノーダメージで倒すことができるのだ。経験値稼ぎに最適なので、封印しているあいだは急いで倒さなくてもよい

シレジア市民を救出

トーヴェ城を制圧後に、シレジア城がザクソン軍に占領される。河と山中のウインドマージを倒して、山中を移動可能なユニットでシレジア城へ進軍。途中、脱出するシレジア市民をアクスファイターから守ると、100ポイントの経験値が手に入る

トーヴェ城防御

飛来してきたパメラとパメラ隊は、弓による攻撃で大ダメージを与える。ここで一気にカタをつけておけば、城が狙われる心配はない。部隊を倒したら、すぐにセイレーン城に帰還させ、シレジア城の解放に向かわせる。城の周囲に配置しておくのだ

シレジア城攻略

ドノバンと戦う前に、城からウインドマージとウォーリアをおびき出して迎撃する。すべてを撃破したら、ドノバンとの戦いを始めるのだ。大盾のスキルが発動すると攻撃がかわされてしまうので、騎馬で攻撃するかダンサーのシルヴィアを一緒に行動させるとよい。魔法による間接攻撃の繰り返しでも倒せる

シレジア城

城の奪還後、レヴィンがここに来ると、フォルセティが手に入る。武装強化と同時に回避率も上がるので、確実に入手しておけば、後の戦いがラクになる

レイミア進軍

シレジアを奪還すると、レイミアの傭兵部隊が進軍してくる。接近戦は避けフォルセティなどの間接攻撃でダメージを与えてから、攻撃力が高いユニットの直接攻撃でとどめを刺すとよい

ザクソン城攻略

サイレスの杖を使えば、ダッカーは攻撃の手段を失う。部下のジェネラルを倒しておけば、反撃されることもない。ここも経験値稼ぎをして、次の戦いに備えるのだ

重要な会話

ティルテュがアゼルに話す（ティルテュ、HPが5上昇）

エーディンがミデェールに話す（恋人の状態なら、ミデェールが勇者の弓入手）

エーディンがジャムカに話す（恋人の状態なら、ジャムカが勇者の弓入手）

闘技場

闘技LV	名前（クラス）	装備アイテム
1	ケマル（LV13 ウインドマージ）	エルウインド
2	カレディン（LV16 パラディン）	鋼の剣
2	キース（LV16 ボウナイト）	鋼の弓
3	サンゴール（LV19 フォレストナイト）	鋼の大剣／炎の剣
4	ニキータ（LV22 ペガサスナイト）	勇者の槍
4	ネネ（LV22 ボウファイター）	銀の弓
5	クラフ（LV25 マージナイト）	エルサンダー／シールドリング
6	ニキアス（LV28 ウォーリア）	勇者の斧／勇者の弓
7	アトラス（LV30 バロン）	ボルガノン／カキルリング

道具屋

アイテム名	価格
ウインド	3000
リカバーの杖	15000
リターンリング	20000

第五章〜運命の扉〜

シグルドの世代の物語は、この第五章で幕を閉じる。衝撃的なラストの後は、いよいよ子供たちの世代が活躍する第六章がスタートするのだ。これに備えて、親が持つアイテムを子に受け継がせるための準備を整えておくことも必要。この作業は、第五章クリア直前でも行えるので、組み合わせを考えて振り分けること。使い勝手の良いリングや杖は、序盤でかなり役に立つ。展開がラクになるぞ。

ザクソン城

シグルドの新たな拠点。修理や武装強化の準備を整えておくのだ

バイロン卿救出

バイロン卿を救出するため、城の北東部に向けてシグルドと剣系、魔法系のユニットが出撃。リューベック軍との交戦を経て、バイロン卿はシグルドに壊れた剣を託す。修理には5万ゴールド必要となるが、直せばティルフィングとして使用できるので、即座に修理しておくこと。これを装備すれば、西南の部隊やスレイダーの部隊との戦いがラクになる

リューベック城攻略

スレイダーを倒すと、アンドレイのバイゲリッターが東へと進む。攻撃範囲内に到達したら、まずアンドレイを倒しておく。リューベック城では、間接攻撃ユニットを確実に撃破して、突入に備える。スワンチカを装備するランゴバルトには、直接攻撃で挑むことはせず、フォルセティなどの魔法や弓で間接攻撃したほうがよい。この繰り返しで勝てるので、勝ちをアセって直接攻撃に出ないように。部下は最後に倒すのだ

レンスター軍の悲劇

リューベック城を制圧すると、南東からレンスターのキュアンとエスリンがやってくる。だが、トラバントが率いるトラキアの竜騎士団も出現、激しい戦いが展開する。猛攻によってレンスター軍は全滅するが、この結果は変えられない。救出に向かうことができないので、どのような手段を用いても助けられないのだ

マゴーネ隊との戦闘

レンスター軍全滅後、トラバントは去るが、マゴーネ隊は北に侵攻してくる。シグルド軍は、リューベック城南の崖下付近に配置し、ファイアマージを倒して拠点を作っておく。攻撃範囲内にマゴーネが入ったら、間接攻撃を主体として一斉攻撃を開始。その後、部隊の残りを撃破する

フィノーラ城攻略

城を守るのはマージファイターのヴァハで、プリーストとファイアマージが脇を固めている。魔法防御の高いユニットを集めて突撃し、マメにHP回復を繰り返して血路を開くのだ。ヴァハ自体は間接攻撃が有効なので、積極的に攻めること。崖上のファイアマージはフュリーで一掃だ

フリージ軍出撃

フィノーラ城の制圧後、ヴェルトマー城のレプトール卿が軍を率いて出撃。シグルド軍は、ヴェルトマー城に攻め込むときに備え、ファイアマージの攻撃範囲外に待機。崖を登って進軍を開始すると、次のターンでヴェルトマー軍が同盟軍に転じる

ヴェルトマー城攻略

突然味方になったヴェルトマー軍にフリージ軍を攻撃させて、とどめは自軍のユニットで刺す。レプトールに対しては、トールハンマーによる攻撃を防ぐため、サイレスやスリープを使用する。その後、フォルセティによる攻撃をおこなえば、意外に早いターン数で勝つことができる

重要な会話

恋愛関係になってから、クロードがエーディンに話す（エーディン、レスキューの杖入手）

レプトールを倒してから、シグルドがヴェルトマー城のアイーダに話す（これにより第五章がクリアとなる）



闘技場

闘技LV	名前（クラス）	装備アイテム
1	ジャッカル（LV17 ソードファイター）	鋼の剣
1	リップ（LV17 ボウファイター）	銀の弓
2	グレイアス（LV20 ウォーリア）	鋼の斧／手斧
3	ギース（LV23 ジェネラル）	鋼の大剣／鋼の弓
4	リー（LV26 フォーレスト）	雷の剣／スピードリング
5	シッシェル（LV29 ドラゴンナイト）	ナイトキラー
5	ホークス（LV29 スナイパー）	キラーボウ／シールドリング
6	ナザール（LV30 ソードマスター）	風の剣／シールドリング
7	シーフ（LV30 シーフファイター）	大地の剣／スピードリング

第六章～光をつぐもの～

第五章までに登場したキャラの子供や、年を重ねてシブくなったキャラが姿を見せる第六章。シグルドの息子、セリスは成長過程にある少年で、父親ほど強いキャラではない。ムリに敵に突っ込ませることはせず、仲間のユニットとの連携を活かして戦ったほうがいいのだ。地道に経験値を稼ぎ、じっくりとレベルを上げていこう。各ユニットのバランスを調整することがポイントになるぞ。

ティルナノグ城

多数のガネーシャ兵が、解放軍の壊滅をはかるため、ティルナノグ城へと向かってくる。これを迎え撃つため、セリスたちが出撃するのだ。城から東に進んだ砂地付近で、新しい世代の戦いの幕が切って落とされる

オイフェと合流

3ターン目でオイフェたちが出現する。実戦の叩き上げタイプなので、早めにセリス一行に合流させて戦力に加える。切り込み部隊に向いているので、積極的に攻め込むときの主力に据えることができる。向かってくるガネーシャ兵は、オイフェを中心として切り崩していけばよい

ガネーシャ城攻略

城を守るハロルドの部下は、鋼の斧しか持たないため、間接攻撃によるノーダメージ戦法が使える。倒した後はハロルドとの戦いだが、ここでは騎馬ユニットによるローテーション攻撃が効果的。着実にHPを削っていき、自軍ユニットに経験値を与えていくのだ。ここからは、主人公が積極的にとどめを刺してもよい

動き出す盗賊

ガネーシャ城を制圧すると、沈黙を保っていた盗賊が活動を開始する。今の状態では位置的な関係で救援が遅れ、焼失を免れない村もあるが、これは後のターンで仲間になるユニット、ペガサスナイトとマージを向かわせることで解決する。とりあえず、イザーク城北東の村を助けて、スキルリングを手に入れておくこと

重要な選択

ソファラのヨハルヴァとイザークのヨハンは、敵であるが味方にすることができる。だが、どちらか一方しか選ぶことができない。選択したら、会話のセッティングを整える。ラクチェ（またはラドネイ）を使い、2人のうちどちらかに話しかければよいのだ。ただし、2人の前は配下のユニットが道をふさいでいる。このユニットを倒して進まないかぎり、会話の実行は不可能。攻撃力の高いユニットがサポートに必要となる

イザーク城攻略

鋼の斧が主力武器のアクスナイト、ヨハンに対しては、間接攻撃や剣による直接攻撃が有効だ。配下もアクスファイターなので、攻撃パターンを変更する必要がなく、苦もなく勝つことができる。とはいえ、基本に忠実に、間接攻撃で充分なダメージを与えてから、直接攻撃でとどめを刺すという図式は守るべき。慢心していると、思わぬところで足を取られ、貴重なユニットを失ってしまうことにもなりかねないのだ

ソファラ城攻略

ヨハルヴァもアクスナイトなので、間接攻撃主体の攻撃方法に変わりはない。配下も同様で、ヨハンのデータと比較しても戦闘能力的なパラメータに差異は見られない。間接攻撃による大ダメージ、直接攻撃によるとどめのパターンを繰り返せばよいのだ。敵をせん滅したら、移動距離が長い騎馬系ユニットをソファラ城に向かわせ、スピーディに制圧する。武器類の修理も忘れずに実行

シュミット隊と交戦

シュミット隊は、ヨハンかヨハルヴァが仲間になってから進軍を開始。勇者の斧を持つシュミットの攻撃力はあなどれないので、攻撃範囲を常に確認することが重要だ。間接攻撃や剣による攻撃を駆使し、大ダメージを与えて倒すこと。部下が3人以下になるとリボー城に戻って人員を補充するので、そうなる前に倒す

リボー城攻略

激化する戦いに備え、城下町で武器や杖を修理、闘技場に出場してから出撃する。毎度のことながら充実した状態で次の戦いに臨むのだ。完全勝利のために

重要な会話

- スカサハがラクチェに話す（ラクチェ、運1上昇）
- ロドルバンがラドネイに話す（ラドネイ、運1上昇）
- レスターがラナに話す（ラナ、運1上昇）
- ディムナがマナに話す（マナ、運1上昇）
- ラナ（マナ）がユリアに話す（ユリア、リライブの杖入手）
- ソファラ軍とイザーク軍が敵になってから、ラクチェ（ラドネイ）がヨハルヴァかヨハンに話す（話した相手を仲間にする）
- ソファラ城制圧後、セリスがラナ（マナ）に話す（ラナ、マナ、HPの上限が3上昇）

※第六章以降の道具屋で購入できるアイテムは、ゲームの進めかたによって変化していくので記載しません。

第七章〜砂漠を越えて〜

ダークマージやイードマージ、サンダーマージなど魔法使い系のユニットが数多く出現して手こずる。だが、シャナンがバルムンクを入手するので、充分に渡り合うことができる。伝説の武器が持つパワーを存分に活用するのだ。

リボー城

イード城への進攻ルート上には、ヨツムンガンドを繰り出すイードマージが多数配置されている。回復魔法が使えるユニットは回復役に徹し、1ターン内で確実に倒すように心がける。ヨツムンガンドはHPを激減させるものなので、2回連続して食らうわけにはいかないのだ。できるだけ短いターン数のあいだに、配置されているイードマージすべてを消滅させることが重要。魔法防御が弱いユニットのための道を作るのだ

イード城へ進軍

まずフィンを南東の村の守りにまわし、スピードリングを入手。次に西の4つの村に向かわせて、盗賊から村を守る。北上してくる部隊については、ヒット＆アウェイで迎撃する。数を減らしても、隊長が生きているかぎり補充を連れて何度でも攻めてくるが、経験値稼ぎとして考えるのならこれを繰り返せばよい。近くの教会を拠点として確保すれば、かなり余裕をもって戦うことができる

レンスター城付近

シャナンがパティ（デイジー）に話しかけると、バルムンクが手に入る。伝説の武器のひとつだけあって強力だが、パティを守りつつ包囲網を突破することが先決

イード城付近

シャナンと合流したセリス軍は、イードマージを蹴散らしつつ進む。城を守るクトゥーゾフは、通常ヨツムンガンドで攻撃してくるが、12ターン経過するとフェンリルで攻撃してくるようになる。この場合、ユリアがオーラを装備しているとフェンリルの2回連続攻撃を食らって倒されるので注意。もしもの場合に備え、サイレスで魔法を封じておくとよいだろう。シャナンのバルムンクで早めに決着を付けてしまってもよい

イード城攻略

ライザの部隊に対しては、不用意に近づかないようにする。攻撃範囲外で待機し、複数のユニットで攻撃を仕掛けて着実に部隊の数を減らしていくのだ

メルゲン城北部

城を守るイシュトーは、サンダーストームやトローンで攻撃してくる。サイレスで封じれば安心だが、力押しタイプの攻撃でも倒せる。だが、部下を先に倒し、孤立させてから戦うようにすれば、確実性が高まる

メルゲン城攻略

ジャバローの部隊に追われるアレスは、教会に配置して体力を回復し、セリス軍と合流させる。城を守るブラムセルは、ナイトキラーを持っているので、魔法を主体とした間接攻撃でダメージを与えるほうが無難だ

ダーナ城攻略

まず魔道士を倒し、ティニー（リンダ）を仲間にしてから城を攻める。城を守るブルームは、脇のジェネラルを倒してから戦う。打たれ強く、攻撃力も高いので、攻撃、回復を繰り返して地道に倒すことになる

アルスター城攻略

城を守るブルームを攻撃する前に、部下のジェネラルを倒しておく。強いユニットでダメージを与えて倒すのが安全だが、経験値稼ぎとして弱いユニットにとどめを任せるのもアリ。ダンサーとの連携戦もよい

重要な会話

シャナンがパティに話す（シャナン、バルムンク入手）
オイフェがデルムッド（トリスタン）に話す（デルムッド、トリスタンの力、技、守備力が1上昇）
ラクチェ（ラドネイ）がシャナンに話す（ラクチェ、ラドネイ、力2上昇）
イード城制圧後、パティ（デイジー）がセリスに話す（セリス、勇者の剣入手）
アーサーがティニーに話す（ティニーが仲間になる）
アミッドがリンダに話す（リンダが仲間になる）
デルムッドがナンナに話す（ナンナ、運1上昇）

闘技場

闘技LV	名前（クラス）	装備アイテム
1	トルストイ（LV1 アクスファイター）	鉄の斧／手斧
2	ボツマン（LV4 マージ）	サンダー
3	クリューゲ（LV7 ランスナイト）	鋼の槍／手槍
4	マンスタイン（LV10 ソードファイター）	鉄の剣
4	カシム（LV10 ハンター）	鋼の弓
5	ヘプナー（LV13 アーマー）	鋼の槍／手槍
6	ランドック（LV16 ウォーリア）	銀の斧／鋼の弓
7	ウォルフ（LV19 ジェネラル）	銀の大剣／鋼の弓

第八章・～トラキアの竜騎士～

本拠地だけあって、竜騎士団が大挙して登場する。地形的にみても山岳地帯が多く、飛行系のユニットにとって有利な地形となっている。地の利はないが、自軍からも飛行系のユニットを出撃させ、地上ユニットと連携させて戦おう。

アルスター城

アルスター城へはムハマドの部隊、レンスター城へはオーヴォの部隊が侵攻してくる。さらに、盗賊や魔道士三姉妹も展開してくるのだ。レンスター城は守りが薄いので、アルスター城から騎馬や回復、ダンサーのユニットなど多数の増援を派遣せよ

レンスター城での迎撃戦

レンスター城に到着したオーヴォの部隊には、オイフェやフィンなどの強いユニットで攻撃を仕掛ける。ミストルティンを持つアレスがこれに加われば、さらに心強い。オーヴォの部隊との戦闘を続けていると、やがて魔道士三姉妹との戦闘も始まる。一度に全員と戦うようなミスをしなければ、倒されることはないだろう

コノート軍との戦闘

3ターン目で姿を現すコノートのファバル（アサエロ）は、パティに話をさせることで仲間にできる。このとき、ファバルはイチイバルを装備している確率が高いので、攻撃範囲内にいるようなミスは犯さないこと。ファバルを仲間にしてすぐ、トールハンマーを持つイシュタルが出現する。武器の特性を重視して、倒される可能性が低いミストルティンを使うアレスで迎撃をおこなう

コノート城攻略

城の周辺には、魔法による間接攻撃を得意とするユニットが数多く配置されている。騎馬ユニットによる攻撃と退去を繰り返し、1体1体排除していくのだ。城を守るブルームに対してはサイレスを使い、サンダーストームとトローンを封じる。効かなかった場合は、アレスやオイフェによる直接攻撃で撃破することになる。脇にいるジェネラル2体については、間接攻撃で倒せるので、特に問題はないだろう

マンスター城付近

多数の竜騎士団がマンスター城に侵攻を開始。コノート城の南に橋が架けられたら、全軍を南下させてマンスター城に向かわせる。城から脱出していく市民は、強いユニットで助けることはせずに、レベルが低いユニットに救助させるようにする。この機会に弱いキャラを育てるのだ

マンスター城を援護

マンスター城は竜騎士団の猛攻を受けることになるが、セティ（ホーク）が城を守っているため、攻め落とされる心配はない。だが、放っておくことはできないので、特効を持つ弓やつばめ返しを使い、せん滅に当たる。その後、セティを仲間に加える

ミーズ城北部

ミーズ城の北で待機している竜騎士団は、引き寄せて戦うことが必要。弓系ユニットの攻撃範囲に入っておびき出すことになるが、竜騎士団を倒しておくことが急務。おとりのユニットを使って竜騎士団を移動させ、自軍の陣に引き込んで倒していくのだ。竜騎士団を一掃すれば、改めてミーズ城に攻め込むことができる

ミーズ城攻略

城への道を妨害する弓系ユニットのふところ深くに入り込み、撃破すれば戦いやすくなる。城を守るマイコフは、銀の槍とキラーボウを使い分けてくるが、切り込み隊のシャナンやアレスを出せば対等以上のポジションで戦える。レギュラーメンバー以外のユニットでも、クラスチェンジを済ませていれば負けることはないだろう。武器の相関関係なども考えてマイコフと戦うのだ

重要な会話

- パティがファバルに話す（ファバルが仲間になる）
- デイジーがアサエロに話す（アサエロが仲間になる）
- フィンがリーフに話す（リーフ、力3上昇）
- コノート制圧後、セリスがセティ（ホーク）に話す（セティ、ホークが仲間になる）
- コノート制圧後、セリスがティニー（リンダ）に話す（ティニー、リンダ、HP3上昇）
- フィーがセティに話す（フィー、運1上昇）
- フェミナがホークに話す（フェミナ、運1上昇）

闘技場

闘技LV	名前（クラス）	装備アイテム
1	デューイ（LV5 アクスファイター）	鉄の斧／手斧
2	フェート（LV8 サンダーマージ）	エルサンダー／シールドリング
3	マルシャーク（LV11 パラディン）	鋼の槍／手槍
4	ルイス（LV14 ソードファイター）	鋼の剣
4	ヘステ（LV14 ボウファイター）	鋼の弓
5	マーダ（LV17 マージファイター）	エルファイアー／シールドリング
6	ジスムント（LV20 ジェネラル）	鋼の斧／鋼の弓
7	ゼノン（LV23 ソードマスター）	銀の大剣
7	ジャクソン（LV30 スナイパー）	銀の弓

第九章～誰がために～

相変わらず険しい山々が連なる地形。ここでも、竜騎士団の絶大な力を思い知らされることになる。間接攻撃と直接攻撃の使い分けも今まで以上に必要とされる。地形効果や仲間による支援効果を活用し、竜騎士団を迎撃するのだ。

ミーズ城

城周辺の敵ユニットで、活動的に動くのは盗賊とアルテナの部隊だ。ハンニバルの部隊は待機状態にあるので、動いている敵を先に倒していく。同時に、近隣の村の守りも必要とされるので、騎馬系、飛行系、回復系をバランスよく配合して出撃させる

トラバントの進撃

リーフがアルテナに話しかけて、アルテナが戦線を離れたあと、トラバントがミーズ城に侵攻してくる。見切りのスキルを持つトラバントに対しては、特効による大ダメージは期待できない。数で囲んで攻撃を繰り返し、ダメージを与えていくのだ。トラバントを倒すと、あのアルテナが仲間に加わってくれる

名将ハンニバル

ハンニバルの部隊を相手にする場合、細心の注意が必要となる。支援効果の力がよく働いており、攻撃が当たりにくくなっているのだ。まずボウアーマーに狙いを絞って倒し、次に勇者の槍を持つアーマーを倒す。部隊の残存兵力が3人以下になると、ハンニバルはカパドキア城に戻り、兵を補充して出撃し直す。ハンニバルを倒せばこの心配はないが、後に仲間に加わるので倒してはいけない

ルテキア城攻略

城を守るディスラーを倒すと、リターンリングが手に入る。さらに、城を制圧すると、人質にされていたコープル（シャルロー）を救出する。コープル（シャルロー）がハンニバルに話しかけると、ハンニバルが仲間になってくれる

ルテキア城北西部

マージナイト、ムーサーの部隊がルテキア城に侵攻してくる。自軍を北上させ、何体かのグレートナイトやフォレストナイトを撃破。その後、北西の村に向かいながらムーサーの部隊を叩いていき、全滅させてから村を助けにまわる。所持金が乏しいユニットに優先権を与え、フトコロを温めてあげるのだ

グルティア城攻略

まず、城に陣取る敵ユニットの攻撃範囲ギリギリに自軍のユニットを配置する。ダークビショップ、ジュダの魔法を封じたら、間接攻撃系のユニットを先に撃破して、ダメージを受けたらその場ですぐに回復させる。ジュダを倒しても、すぐに制圧はしない。ミーズ城、カパドキア城に守備をまわして、その他のユニットをグルティア城の東に配置する。この作業後に、改めて制圧するのだ

竜騎士団の猛攻

トラキアのアリオーンは、三頭の竜作戦を展開する。ミーズ城とカパドキア城、ルテキア城の3地点に竜騎士団が侵攻。襲撃に備えていた自軍ユニットを出撃させ、返り討ちにする。ひとつの竜騎士団を全滅させたら、別の城の増援に向かって倒す。ルテキアへ向かう竜騎士団は、グルティアの東で足止めする

トラキア城攻略

ドラゴンマスターのアリオーンは、攻撃範囲内に入るとアリオーン隊を率いて動きだす。義理の妹であるアルテナの説得も通用しないので、交戦は避けることができない。グングニルがやっかいなので、スリープでアリオーンを眠らせるとラクだ。強いユニットで弱いユニットをガードしつつ、竜騎士団と戦っていこう。あるていどカタがついたら、トラキア城に向かい、一気に制圧する

重要な会話

- ファバルがパティに話す（パティ、運1上昇）
- アサエロがデイジーに話す（デイジー、運1上昇）
- トラバントを倒してから、アルテナとセリスが会話を始める（アルテナが仲間になる）
- リーンがコープルに話す（コープル、運1上昇）
- レイリアがシャルローに話す（シャルロー、運1上昇）
- グルティア城制圧後、ユリアがセリスに話す（セリス、魔法防御3上昇）
- グルティア城制圧後、フィンかハンニバルがアルテナに話す（アルテナ、HP3上昇）

闘技場

闘技LV	名前（クラス）	装備アイテム
1	インドラ（LV9 ソシアルナイト）	鋼の剣
1	ニーチェ（LV9 ボウナイト）	銀の弓
2	アポストル（LV12 アクスナイト）	鋼の斧／手斧
3	ミリア（LV15 ソードファイター）	勇者の剣
3	シロン（LV15 ボウアーマー）	勇者の弓
4	クレイン（LV18 アーマー）	鋼の槍／手槍
5	スレイトン（LV21 ファイアマージ）	エルファイアー
6	トリエスタ（LV24 ドラゴンナイト）	勇者の槍／手槍
7	カナン（LV27 バロン）	トルネード／マジックリング

第十章～光と闇と～

深い因縁で結ばれた人間同士が、17年の時を経て邂逅する。到達するまでの道のりは遠く険しいが、アルヴィス皇帝とセリスが相対するシーンは最高の盛り上がりだ。ダークマージなど強力な魔法使い系ユニットに注意して戦うように。

ペルルーク城

ミレトス地方における解放軍の拠点。だが、ラドスからリデール隊が迫り、城の南にはダークマージ部隊が出現

クロノス城攻略

ダークマージ部隊との戦いでは、サイレスの杖を温存し、森からおびき出して戦う。ダメージの状態に注意して倒し、クロノス城へ進攻。6ターン目で登場するリデール隊は、いったん距離を置いて引き寄せて叩いていく。リデール隊の影響を心配しなくても良くなったら、ボルガノンの射程に注意し、ヒルダのもとへ。倒せばボルガノンを入手できる

ラドス城攻略

ラドス城へ攻め込む場合、騎馬ユニットによる進撃が効果的だ。モリガンはフェンリル、ヨツムンガンドを使ってくるが、あえて攻撃範囲内に飛び込ませ、連続攻撃を開始。このとき、クラスチェンジを経た騎馬ユニットを使っていれば、作戦の信頼性はさらに高まる。脇を固めるダークマージやナイト系のユニットを撃破してモリガンを倒したら、セリス以外のユニットを北東の村周辺に待機させる。飛行系ユニットはペルルーク城の西に待機させておく。準備が整ったら、ラドス城を制圧する

ミレトス軍との戦闘

ミレトス城への門があった場所で待機していると、フォーレストやスナイパー、ダークマージなどのユニットが接近してくる。自軍のユニットで迎撃を開始したら、向かってくる敵を倒しながらミレトス城へと進軍する。ダークマージのフェンリルを食らわないていどに近づいて、射程内に入ったらスリープをかける。城に攻め込むときに備えて、多数配置されているダークマージを一掃しておくとよいだろう。ダンサーを連れていけば、よりスピーディに勝負を決めることができる

ミレスト城攻略

攻め込むうえでやっかいなのは、ユリウスとイシュタルの存在だ。勝負を挑んでもかまわないが、勝てる見込みはほとんどなく、あまりにもリスクが大きすぎる。仲間を犠牲にしてバルキリーの杖を発動してもよいが、手段はまだ残されている。ダンサーによる再移動やレッグリングの装備をうまく組み合わせ、強いユニットで城を守るザガムを倒すのだ。城内への道もキープして、セリスに城を制圧させれば問題は解決。ユリウスとイシュタルは帰還することになる。次の展開に備え、全軍を城の北西に待機させておく

シアルフィ城へ進撃

ダークマージの部隊は飛行系ユニットで攻撃する。襲われているパルマーク司祭と子供たちを守るのだ。橋を渡ってくる部隊は、そのままおびき出して攻撃する。間接攻撃ユニットを最適なポイントに配置しておけば、ダメージの心配をしないで倒すことができる。騎馬系ユニットも戦闘に参加させて、向こう岸にいる敵ユニットのせん滅に当たらせる

シアルフィ城攻略

城付近のファイアマージは、メティオを使ってくる。射程外にユニットを待機させ、騎馬系、飛行系ユニットで波状攻撃を仕掛けて倒す。アルヴィスとの対戦前に、セリスはパルマーク司祭からティルフィングを入手。ユニットのレベルが上がっていれば、ティルフィングを装備することができる。攻撃と回復を繰り返し、長期戦を覚悟して戦うのだ

闘技場

闘技LV	名前(クラス)	装備アイテム
1	ハスマーン(LV13 ウインドマージ)	エルウインド
2	グランツ(LV16 パラディン)	鋼の剣
2	クロスロイ(LV16 ボウナイト)	銀の弓
3	ローラン(LV19 フォーレスト)	銀の大剣／風の剣
4	マシグリ(LV22 ダークマージ)	ヨツムンガンド
5	リヴァ(LV25 グレートナイト)	銀の斧
5	グロリア(LV25 スナイパー)	銀の弓
6	ノーテ(LV28 ダークビショップ)	ヨツムンガンド／シールドリング
7	インドラ(LV30 クイーン)	ボルガノン／スピードリング

重要な会話

レスター（ディムナ）がパティ（デイジー）に話しかける（パティ、デイジー、HP3上昇）

ナンナ（ジャンヌ）がリーフに話しかける（ナンナ、ジャンヌ、HP3上昇）

シャナンがセリスに話しかける（シャナン、HP3上昇）

リーフがアルテナに話しかける（アルテナ、運1上昇）

ファバル（アサエロ）がラナ（マナ）に話しかける（ラナ、マナ、HP3上昇）

クロノス城制圧後、オイフェがセリスに話しかける（オイフェ、HP3上昇）

第十一章～最後の聖戦～

壮大なドラマに終止符が打たれる！ マンフロイ大司教や王都バーハラの魔皇子ユリウス、イシュタル、十二魔将など、強大な力を持つ者たちがセリス一行を待ち受ける。魔法、武器で受けるダメージも大きいので、HPの回復係は不可欠だ。

シアルフィ城

北東、南西の崖上にダークマージが配置され、ロベルトの軍がシアルフィ城に向かってくる。弓系、飛行系のユニットを向かわせて倒し、その後は敵を引き寄せて撃破していくとよい

エッダ城攻略

ロダンの部隊は、魔法による遠隔攻撃を仕掛けてくるので、魔法防御が低いユニットは要注意。だが、魔法防御が高ければ深刻な問題は発生しない。セリスをメインにしてロダンの部隊を倒し、エッダまで乗り込んでユフィールを倒すというパターンは危険は少なくて望ましい。エッダ城制圧後、北東から山を抜けてくるドズル軍の侵攻に気をつける

ドズル城攻略

城を攻め落とすより、たどり着くまでの道のりが難しい。ブリアンが率いるグラオリッターが待ち構えているからだ。フォルセティやミストルティン、ダンサーのスキルを駆使して倒すしかない。だが、ドズル城を守るダゴンは、ユフィールのときと同様、高い魔法防御の数値を持っていれば楽勝で勝てる。この場合も、ダンサーの存在が大きな力となる

対スコピオ、ヒルダ戦

南西から侵攻してくるのは、スコピオが率いるバイゲリッター。ヒルダは、ゲルプリッターを率いて出現する。地形効果で移動速度が遅くなっているスキをつき、戦いを挑むのだ。バイゲリッターは、直接攻撃なら反撃されることがないので、苦もなく倒せる。ゲルプリッターは、風の魔法が使えるユニットで戦うとよい

フリージ城攻略

バランは、フェンリルとヨツムンガンドを使うダークビショップ。これまでのパターンと同じく、魔法防御力が高ければダメージを気にせずに倒せる。だが、城外に残存しているダークマージのほうを先に倒して、その後バランを撃破、城を制圧すれば後々のうれいが無くて済む

バーハラ軍強襲

フリージ城を制圧すると、イシュタルの部隊とユリア、ファルコンナイトが侵攻してくる。次のターンではアリオーンが飛来し、シアルフィへと向かうのだが、アルテナと話すことによって、竜騎士団ともども味方になってくれる。仲間にしたあとは、イシュタル、ファルコンナイトを迎撃するため、それぞれの場所へ急ぐ

ヴェルトマー城攻略

ユリアを正気づかせるためには、ヴェルトマー城のマンフロイを倒さねばならない。魔法防御に優れた、強い騎馬ユニットとサポートの騎馬ユニット、回復役のユニットを突撃させて、打倒マンフロイを目指すのだ。城の脇を固めるダークマージは、サポートの騎馬ユニットを使って倒しておけばよいだろう。リザーブを使えるユニットも保険として欲しい

バーハラ城攻略

セリスとユリアを会話させ、ユリアを正常な状態に戻す。その後、ユリアをヴェルトマー城に入らせると、ナーガが手に入る。次に、全ユニットを城に戻し、闘技場出場、クラスチェンジ、修理など準備を整えたら、いよいよバーハラ城へと突入する。城の近辺にいる十二魔将との激闘を終えたら、ユリウスとの戦いが待つ。伝説の武器の力を最大限に使うのだ

闘技場

闘技LV	名前(クラス)	装備アイテム
1	ダレス(LV19 ジェネラル)	鋼の大剣／鋼の弓
2	ケイモス(LV23 フォーレスト)	鋼の大剣
2	マリリン(LV23 スナイパー)	銀の弓
3	ゼノン(LV23 ソードマスター)	銀の剣
3	ジャクソン(LV23 スナイパー)	キラーボウ
4	トールトン(LV27 グレートナイト)	勇者の斧／スピードリング
4	マリオ(LV27 ボウナイト)	勇者の弓／シールドリング
5	カナン(LV30 バロン)	トルネード／マジックリング
6	アトラス(LV30 バロン)	ボルガノン／スキルリング
7	ゼウス(LV30 エンペラー)	大地の剣／追撃リング

重要な会話

アーサー(アミッド)がティニー(リンダ)に話す(ティニー、リンダ、運1上昇)

デイジーがディムナに話す(恋愛関係でディムナのHP5上昇)

エッダ制圧後、ジャンヌがリーフに話す(恋愛関係でリーフのHP5上昇)

エッダ制圧後、マナがアサエロに話す(恋愛関係でアサエロのHP5上昇)

フリージ制圧後、アルテナがアリオーンに話す(アリオーン隊が仲間になる)

ヴェルトマー制圧後、セリスがユリアに話す(ユリアが仲間になる)

'96年2月27日発売
3900円

ポケットモンスター

13色対応 GB	ロールプレイング 4M
バックアップ（最大1）	
最大2人同時プレイ可能	
通信ケーブル対応	

戦う前に敵との相性を知っておこう

このゲームは、150種類の〝ポケモン〟を集めて仲間にしていくことが目的だ。その目的を達成するためには、15種類に分別されているポケモンのタイプと相性を把握しておくのが重要。相性が悪いと相手よりレベルが上でも、戦闘で少ししかダメージが与えられない。下で紹介する相関図を参考に仲間を組んでいこう。



相性がいいと普通の攻撃よりも多くのダメージを与えられる

ポケモンダメージ相関図

◎…ダメージ大　△…ダメージ小
○…ダメージ普通　×…ダメージ無し

	ノーマル	ほのお	みず	かみなり	くさ	エスパー	かくとう	どく	じめん	ひこう	ドラゴン	むし	いわ	ゆうれい	こおり
ノーマル	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	×	○
ほのお	○	△	△	○	◎	○	○	○	○	○	△	◎	△	○	◎
みず	○	◎	△	△	△	○	○	○	◎	○	△	○	◎	○	○
かみなり	○	○	◎	△	△	○	○	○	×	◎	△	○	○	○	○
くさ	○	△	◎	○	△	○	○	△	◎	△	△	△	◎	○	○
エスパー	○	○	○	○	○	△	◎	◎	○	○	○	○	○	○	○
かくとう	◎	○	○	○	○	△	○	△	○	△	○	△	◎	×	◎
どく	○	○	○	○	◎	○	○	△	△	○	○	◎	△	△	○
じめん	○	◎	○	◎	△	○	○	◎	○	×	○	△	◎	○	○
ひこう	○	○	○	△	◎	○	◎	○	○	○	○	◎	△	○	○
ドラゴン	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	◎	○	○	○	○
むし	○	△	○	○	◎	◎	△	○	○	△	○	○	○	△	○
いわ	○	◎	○	○	○	○	△	○	△	◎	○	◎	○	○	◎
ゆうれい	×	○	○	○	○	◎	○	○	○	○	○	○	○	○	○
こおり	○	△	△	○	◎	○	○	○	◎	◎	◎	○	◎	○	△

15に分別されている各ポケモンの戦闘でのダメージ相関図を明記。左側が攻撃を仕掛ける方で、上側が攻撃を受ける方。なお、×の相手に攻撃をしかけても、レベルが上でも相性が悪いのでダメージを与えられないので注意。

©Nintendo／クリーチャーズ／ゲームフリーク

リーダーになるためのテクニック

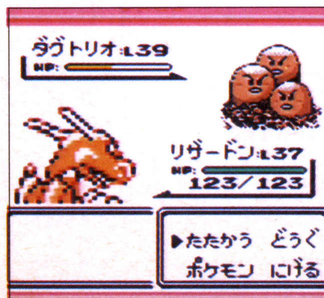
プレイヤーが冒険中に同行させることができるポケモンは最大6体。この6体は、戦闘を繰り返していくことで、レベルを上げ、特殊技を覚えていく。うまく育成できれば、ゲーム中に登場してくるライバルやポケモンジムのトレーナーとの戦闘で楽に勝つことができるのだ。

① ポケモンを入手

まず最初、ポケモン集め。基本的に仲間にできるのは草むらや洞窟に現れる野性のポケモンだけなのだ。ポケモンを捕獲するには、戦闘で相手を眠らせたり、体力が減って弱っている状態のときに「モンスターボール」を投げつければOK。この方法でほぼ確実に捕獲できるぞ。

② 戦闘して進化する

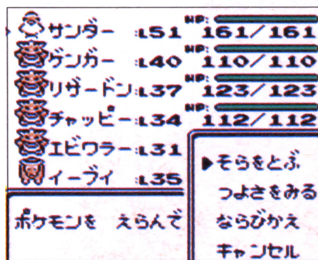
次に、捕獲したら戦闘に参加させる。ポケモンは直接、戦闘しないと経験値が得られないので、一緒に行動させているだけではダメ。成長させたいポケモンは必ず戦闘させよう。ある程度レベルが上がれば進化して、より強くなっていく。



進化することで、より能力の高いポケモンに成長していくのだ！

③ 特殊能力を覚える

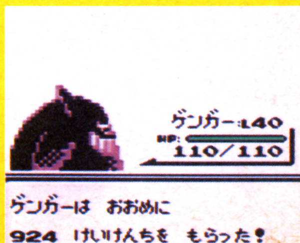
強く育てたいならば、特殊技を覚えさせよう。1体のポケモンは最大4つまで特殊技か秘伝技を覚えられる。技はレベルが上がると自然に身につけるものと「技マシン」といった機械で覚えられる。



秘伝を覚えていないと、先に進めない場面があるので注意

交換したポケモンは育ちが早い

このゲームの特徴としてプレイヤーのポケモンは他人と交換可能。これはゲーム中に登場する人物や、通信ケーブルを使用して友達とプレイヤーのポケモンを交換できるといったもの。交換したポケモンは通常のものよりも多く経験値がもらえるのでレベルを早く上げられる。



友達と交換して育成しよう

ポケモンリーダになるための道のり

序盤に入手できる「タウンマップ」をもとにチャート攻略。プレイヤーが各場所で何をすればいいのかを簡単に掲載。また、各地のポケモンジムにいるリーダーとの戦いでどんなタイプのポケモンを出せばいいのかを伝授する。

マサラタウン

オーキド博士から3体ある中から1つだけポケモンをもらい冒険に出発する。1番道路を通ってトキワシティへと進んでいく。

トキワシティ

「SHOP」に入ると店員からマサラタウンのオーキド博士への届け物を頼まれる。オーキド博士に荷物を渡すと「ポケモン図鑑」を入手。トキワシティの上の方に行くと「トキワの森」に抜け、ある程度ポケモンを集めたら「ニビシティ」へ進んでいく。

ニビシティ

ポケモンジムに入ると最初のリーダー「タケシ」と対決する。いわタイプのポケモンを所持しているので、みず、くさタイプのポケモンで勝負。ヒトカゲの場合は特殊技の「ほのお」を多用。倒した後、東の3番道路を通って「オツキミヤマ」へと進んでいく。

オツキミヤマ

洞窟に入っていき「ポケモントレーナー」や「ロケット団員」と戦っていく。ニビシティのポケモンセンターでポケモンたちの体力を回復させながら地道に奥へ進んでいく。地下2階の一番奥で「かいのかせき」か「こうらのかせき」を入手することができる。

①へ

①

ハナダシティ

ポケモンジムでリーダーの「カスミ」と対決。みずのポケモンを所持しているので、くさ、かみなりタイプのポケモンで戦えば楽勝。その後、街の北側の道をポケモントレーナーと戦いながら進むと「マサキの家」がある。マサキを助けると「ふねのチケット」を入手。

クチバシティ

マサキにもらったふねのチケットがあれば港に停泊している「サントアンヌ号」に乗船できる。船長から秘伝「いあいぎり」をもらったらポケモンジムの横にある木を切って中に入りリーダーの「マチス」と対決。かみなりタイプのポケモンを所持しているので地面タイプのポケモンだと有利に戦える。

ディグダのアナ

奥に進むと2番道路にでる。ここにある家に入ると秘伝「フラッシュ」を入手できる。ハナダシティに再び戻り、9番道路に行く。

イワヤマのトンネル

中は真っ暗なので秘伝フラッシュを使わないと奥に進めない。ポケモントレーナーが数多くいるので、回復アイテムを多く用意。

シオンタウン

街中央の家に住んでいる老人が行方不明という噂を聞く。老人は右の建物「ポケモンタワー」の最上階にいるが、「タマムシシティ」のゲームコーナの地下で〝シルフスコープ〟を入手していないと先に進むことができない。

②へ

②

タマムシシティ

ここのポケモンジムのリーダー「エリカ」は草タイプのポケモンを所持しているので、ほのお、むし、ひこうタイプのポケモンで勝負。ただし、どくなどで攻撃してくるので注意。

ポケモンタワー

タマムシシティで“シルフスコープ”を入手したら中に入る。最上階でロケット団に捕らわれている長老を助けた後、眠ってしまったポケモンを起こせる「ポケモンの笛」を入手。

ヤマブキシティ

街で一番大きな建物、シルフカンパニーの最上階にいるロケット団のボスを倒す。

ポケモンジムのリーダー「ナツメ」はエスパータイプのポケモンを所持しているので、むし、ゆうれいのポケモンで勝負。それ以外はほとんどダメージを与えられないので注意。

セキチクシティ

サファリゾーンの奥にある「トレジャーハウス」にいくと秘伝「なみのり」が、同じくサファリゾーンにある園長の入れ歯を探して渡すと秘伝「かいりき」を入手。ここのポケモンジムのリーダー「キョウ」はどくタイプのポケモンを所持しているのでエスパー、じめんタイプのポケモンで戦うのが有利。

ふたご島

潮の流れが速く地下3階までしか進めない。先に進むには、1階に置いてある2つの岩を秘伝「かいりき」で地下4階まで落とす。同様に地下3階にある岩を落とすと地下4階にいる伝説のポケモン「フリーザー」を捕獲するチャンス。ただし捕獲するのは難しいので「ハイパーボール」などを用意。

③へ

③

グレンタウン

ニビシティの博物館で入手した「かせき」を「ポケモン研究所」で蘇らせてもらう。ただし時間がかかるので、その間にポケモン屋敷で“ひみつのカギ”を手に入れる。カギは地下1階にあるが、地下に行くには3階の壁の途切れている場所から飛び降りる。カギを入手したら「かせき」を受け取りに行く。その後、ポケモンジムのリーダー「カツラ」と対決。ほのおのポケモンを所持しているので、みず、じめん、いわタイプで勝負。

トキワシティ

秘伝「そらをとぶ」でトキワシティに行く。序盤、閉まっていたポケモンジムに入れるようになる。ポケモンジムのリーダーはロケット団のボス「サカキ」。所持しているポケモンはどく、じめんタイプ。プレイヤーはみず、くさ、エスパータイプのポケモンで対決。

チャンピオンロード

全部のポケモンリーダーを倒すと行くことができる。秘伝「かいりき」を使って岩を動かして丸いスイッチの上に乗せていくと道が開ける。なお、伝説のポケモン「ファイヤー」がいるので「ハイパーボール」を使用して捕獲すると後の戦いが少しは楽になる。

セキエイ高原

ポケモンリーグの本部。ここで四天王との戦いになる。四天王の部屋に入ると再び戻ることができないので、ポケモンをバランス良くパーティに加え、回復アイテムは持てるだけ用意。四天王を倒すとライバルキャラが最後の敵として登場してくる。

エンディング

ゲームに登場する全150種類のポケモン

全150種類存在するポケモンの初期数値を掲載。プレイヤーがパーティに加えるときの参考にして欲しい。

表の見方は、各ポケモンの名前、最大HP、攻撃力、防御力、素早さの順で表記。「タイプ」はそのポケモンがどの属性なのかを表している。「技」は覚えられる秘伝を明記し、1は「いあいぎり」、2は「そらをとぶ」、3は「なみのり」、4は「かいりき」、5は「フラッシュ」。秘伝を覚えさせていないと、冒険が進められない場面があるので注意。

名前	HP	攻撃	防御	素早さ	タイプ	技
フシギダネ	45	49	49	45	くさ	1
フシギソウ	60	62	63	60	くさ	1
フシギバナ	80	82	83	80	くさ	1
ヒトカゲ	39	52	43	65	ほのお	1・4
リザード	58	64	58	80	ほのお	1・4
リザードン	78	84	78	100	ほのお	1・4
ゼニガメ	44	48	65	43	みず	3・4
カメール	59	63	80	58	みず	3・4
カメックス	79	83	100	78	みず	3・4
キャタピー	45	30	35	45	むし	なし
トランセル	50	20	55	30	むし	なし
バタフリー	60	45	50	70	むし	なし
ビードル	40	35	30	50	むし	なし
コクーン	45	25	50	35	むし	なし
スピアー	65	80	40	75	むし	1
ポッポ	40	45	40	56	ノーマル	2
ピジョン	63	60	55	71	ノーマル	2
ピジョット	83	80	75	91	ノーマル	2
コラッタ	30	56	35	72	ノーマル	なし
ラッタ	55	81	60	97	ノーマル	なし
オニスズメ	40	60	30	70	ノーマル	2
オニドリル	65	90	65	100	ノーマル	2
アーボ	35	60	44	55	どく	4
アーボック	60	85	69	80	どく	4
ピカチュウ	35	55	30	90	いかずち	5
ライチュウ	60	90	55	100	いかずち	5
サンド	50	75	85	40	じめん	1・4
サンドパン	75	100	110	65	じめん	1・4
ニドラン♀	55	47	52	41	どく	なし
ニドリーナ	70	62	67	56	どく	なし
ニドクイン	90	82	87	76	どく	3・4
ニドラン♂	46	57	40	50	どく	なし

名前	HP	攻撃	防御	素早さ	タイプ	技
ニドリーノ	61	72	57	65	どく	なし
ニドキング	81	92	77	85	どく	3・4
ピッピ	70	45	48	35	ノーマル	4・5
ピクシー	95	70	73	60	ノーマル	4・5
ロコン	38	41	40	65	ほのお	なし
キュウコン	73	76	75	100	ほのお	なし
プリン	115	45	20	20	ノーマル	4・5
プクリン	140	70	45	45	ノーマル	4・5
ズバット	40	45	35	55	どく	なし
ゴルバット	75	80	70	90	どく	なし
ナゾノクサ	45	50	55	30	くさ	1
クサイハナ	60	65	70	40	くさ	1
ラフレシア	75	80	85	50	くさ	1
パラス	35	70	55	25	むし	1
パラセクト	60	95	80	30	むし	1
コンパン	60	55	50	45	むし	なし
モルフォン	70	65	60	90	むし	なし
ディグダ	10	55	25	95	じめん	なし
ダグトリオ	35	80	50	120	じめん	なし
ニャース	40	45	35	90	ノーマル	なし
ペルシアン	65	70	60	115	ノーマル	なし
コダック	50	52	48	55	みず	3・4
ゴルダック	80	82	78	85	みず	3・4
マンキー	40	80	35	70	かくとう	4
オコリザル	65	105	60	95	かくとう	4
ガーディ	55	70	45	60	ほのお	なし
ウインディ	90	110	80	95	ほのお	なし
ニョロモ	40	50	40	90	みず	3
ニョロゾ	65	65	65	90	みず	3・4
ニョロボン	90	85	95	70	みず	3・4
ケーシィ	25	20	15	90	エスパー	5
ユンゲラー	40	35	30	105	エスパー	5

名前	HP	攻撃	防御	素早さ	タイプ	技
フーディン	55	50	45	120	エスパー	5
ワンリキー	70	80	50	35	かくとう	4
ゴーリキー	80	100	70	45	かくとう	4
カイリキー	90	130	80	55	かくとう	4
マダツボミ	50	75	35	40	くさ	1
ウツドン	65	90	50	55	くさ	1
ウツボット	80	105	65	70	くさ	1
メノクラゲ	40	40	35	70	みず	1・3
ドククラゲ	80	70	65	100	みず	1・3
イシツブテ	40	80	100	20	いわ	4
ゴローン	55	95	115	35	いわ	4
ゴローニャ	80	110	130	45	いわ	4
ポニータ	50	85	55	90	ほのお	なし
ギャロップ	65	100	70	105	ほのお	なし
ヤドン	90	65	65	15	みず	3・4・5
ヤドラン	95	75	110	30	みず	3・4・5
コイル	25	35	70	45	いかずち	5
レアコイル	50	60	95	70	いかずち	5
カモネギ	52	65	55	60	ノーマル	1・2
ドードー	35	85	45	75	ノーマル	2
ドードリオ	60	110	70	100	ノーマル	2
パウワウ	65	45	55	45	みず	3・4
ジュゴン	90	70	80	70	みず	3・4
ベトベター	80	80	50	25	どく	なし
ベトベトン	105	105	75	50	どく	なし
シェルダー	30	65	100	40	みず	3
パルシェン	50	95	180	70	みず	3
ゴース	30	35	30	80	ゆうれい	なし
ゴースト	45	50	45	95	ゆうれい	なし
ゲンガー	60	65	60	110	ゆうれい	4
イワーク	35	45	160	70	いわ	4
スリープ	60	48	45	42	エスパー	5
スリーパー	85	73	70	67	エスパー	5
クラブ	30	105	90	50	みず	1・3・4
キングラー	55	130	115	75	みず	1・3・4
ビリリダマ	40	30	50	100	いかずち	5
マルマイン	60	50	70	140	いかずち	5
タマタマ	60	40	80	40	くさ	なし
ナッシー	95	95	85	55	くさ	4
カラカラ	50	50	95	35	じめん	4
ガラガラ	60	80	110	45	じめん	4
サワムラー	50	120	53	87	かくとう	4
エビワラー	50	105	79	76	かくとう	4

名前	HP	攻撃	防御	素早さ	タイプ	技
ベロリンガ	90	55	75	30	ノーマル	1・3・4
ドガース	40	65	95	35	どく	なし
マタドガス	65	90	120	60	どく	なし
サイホーン	80	85	95	25	じめん	4
サイドン	105	130	120	40	じめん	3・4
ラッキー	250	5	5	50	ノーマル	4・5
モンジャラ	65	55	115	60	くさ	1
ガルーラ	105	95	80	90	ノーマル	3・4
タッツー	30	40	70	60	みず	3
シードラ	55	65	95	85	みず	3
トサキント	45	67	60	63	みず	3
アズマオウ	80	92	65	68	みず	3
ヒトデマン	30	45	55	85	みず	3・5
スターミー	60	75	85	115	みず	3・5
バリヤード	40	45	65	90	エスパー	5
ストライク	70	110	80	105	むし	1
ルージュラ	65	50	35	95	こおり	なし
エレブー	65	83	57	105	いかずち	4・5
ブーバー	65	95	57	93	ほのお	4
カイロス	65	125	100	85	むし	1
ケンタロス	75	100	95	110	ノーマル	4
コイキング	20	10	55	80	みず	なし
ギャラドス	95	125	79	81	みず	3・4
ラプラス	130	85	80	60	みず	3・4
メタモン	48	48	48	48	ノーマル	なし
イーブイ	55	55	50	55	ノーマル	なし
シャワーズ	130	65	60	65	みず	3
サンダース	65	65	60	130	いかずち	5
ブースター	65	130	60	65	ほのお	なし
ポリゴン	65	60	70	40	ノーマル	5
オムナイト	35	40	100	35	いわ	3
オムスター	70	60	125	55	いわ	3
カブト	30	80	90	55	いわ	3
カブトプス	60	115	105	80	いわ	3
プテラ	80	105	65	130	いわ	2
カビゴン	160	110	65	30	ノーマル	3・4
フリーザー	90	85	100	85	こおり	2
サンダー	90	90	85	100	いかずち	2・5
ファイヤー	90	100	90	90	ほのお	2
ミニリュウ	41	64	45	50	ドラゴン	3
ハクリュー	61	84	65	70	ドラゴン	3
カイリュー	91	134	95	80	ドラゴン	3・4
ミュウツー	106	110	90	130	エスパー	4・5

ゲーム前半の攻略テクニックを伝授

'96年7月21日発売
3900円

モグラ～ニャ

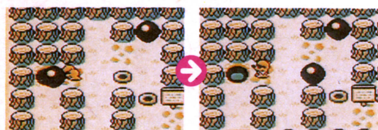
13色対応 GB	アクションパズル 4M
バックアップ(最大2)	
最大2人同時プレイ可能	
通信ケーブル対応	

はじめに 「黒い玉をどう運ぶか」を考える

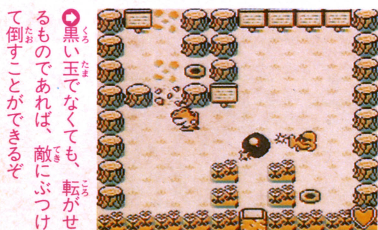
ここではレベル1～4をクリアするにあたって、やや高度なテクニックやボスの攻略法を重点的に紹介していく。だがその前に基礎知識の確認をしておこう。このゲームは「黒い玉をいかに出口まで運ぶか」がポイント。従って「押す、引く、転がすことができる」「穴に落ちると最初の位置に戻る」など、玉の性質を熟知することが大切だ。また、「カンバン」のチェックや手詰まり対処法も忘れずに。



←各面の入口は敵が侵入してこない安全地帯。まずは、この位置で黒い玉を運ぶプランを立てよう



↑黒い玉は穴に落ちると最初の位置に戻るのだ

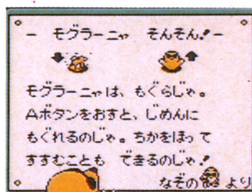


→黒い玉でなくても、転がせるものであれば、敵にぶつけて倒すことができるぞ

カンバンは必ず読め

カンバンには、モグラ～ニャのアクションやアイテムの説明、ボス攻略のヒントなどが書かれている。見つけたら、必ず読む習慣をつけるようにしよう。

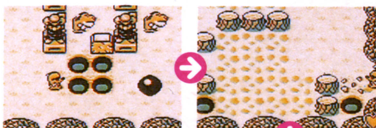




↑→カンバンを読むことがクリアの近道

手詰まりになったら戻れ

穴を掘りすぎたり、それ以上動かせない位置にものを移動させてしまったら、ひとつ手前の面に戻ろう。すると、穴に落としたキャビッジ以外は元通りになる。





↑↓穴を掘りすぎて玉を運べない。そんなときはひとつ前の面に戻って仕切り直しといきましょう

©Nintendo

レベル1 基本アクションをマスターせよ

レベル1で成すべきことは「基本アクションのマスター」だ。カンバンで操作方法を学んだら即実行。「穴を掘る」「ものを押す、引く」といった基本をここでしっかりマスターしよう。また、キャビッジやアイテムの利用方法も覚えよう。

バックドロップは必習

「バックドロップ」は、穴の上を越えつつも、穴に落とさずに黒い玉を運べる唯一の方法。レベル2以降も使用頻度が高いテクニックなので、必ず身につけよう。

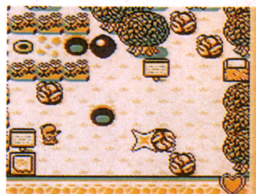


玉を転がしたいが軌道上に穴が…。そういうときは、玉を穴まで引いていき…

穴に入ってバックドロップ！ 穴の隣に玉を運べさえすれば、穴を越えられる

キャビッジの利用法

キャビッジは黒い玉と同じように、押したり、引いたり、転がすことができる。転がして敵にぶつければ、倒すこともできるので、どんどん活用しよう。また、体力を回復させる効果も利用すべし。



キャビッジの性質は、穴に落としたとき以外は黒い玉とほぼ同じ。転がして敵を倒すことも可能



1/4回復する

キャビッジを5個落とすたび、体力が4分の1回復。タナボタ気分で利用

ボス カンガルーン攻略

カンガルーンはリンゴ攻撃の後のジャンプを狙おう。3回目のジャンプをしたら、影の位置（着地地点）にガビョウを移動させればOKだ。



リンゴは直線移動でよける

着地をねらえ！

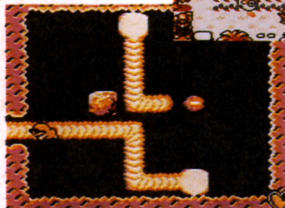


ガビョウは予め中央に運んでおくと、着地に合わせやすいぞ

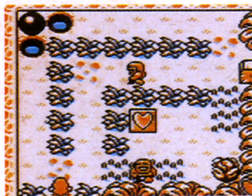
レベル2 地上と地下のつながりを見よ

レベル2からは地上と地下をうまく行き来することが重要なポイントとなる。地上が障害物で通れないときはもちろん、面によっては、地下から隣の面に進める場合があるので注意しよう。また、「イガイガ」の特徴を考えて玉を運んでいこう。

◆この面の場合、地上から見ると、出口は上のほうに1つあるだけなのだが…



◆地下に潜ってみると、左隣の面に続く道が伸びているぞ



◆モグラ～ニャは「イガイガ」の上を歩けないが、敵は平気で移動してくるので注意が必要だ

「イガイガ」の越え方

黒い玉に「イガイガ」を越えさせる方法は2つ。1つは転がして通過させる方法。もう1つは玉を押してイガイガに乗せ、反対側から引くという手だ。転がすと穴に落ちる場合は後者の方法が有効だ。



◆黒い玉を転がして「イガイガ」の上を通過させる。穴に落ちる心配がなければ有効な運搬手段だ



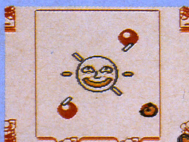
◆転がして「イガイガ」を越えると穴に落ちる…という場合



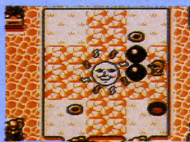
◆黒い玉を押して「イガイガ」の上に乗せ、反対から引くのだ

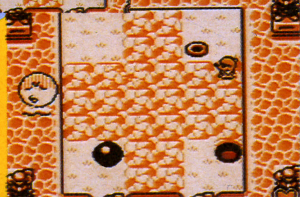
ボス サンデス攻略

サンデスは、同じ方向から黒い玉を連続でぶつけると楽に倒すことができる。穴に潜ってフラッシュ攻撃を交わしたら、すかさず玉をぶつけるのだ。



◆強烈なフラッシュ攻撃を穴に潜って回避。頭を出すだけなら、ダメージは全く受けないのだ



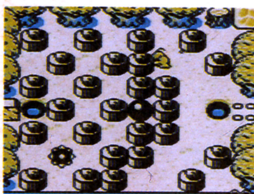


水にドボン！

◆◆サンデスの横に玉を2つ、縦に並べて準備。これを続けてぶつければOK！

レベル3 「ふんどう」をうまく活用せよ

レベル3では「ふんどう」の使い方がクリアの鍵を握る。使い方は、主に2種類。敵を閉じ込めて動きを封じることと、転がした玉が穴に落ちないよう、穴の手前に移動させて壁として利用する方法だ。

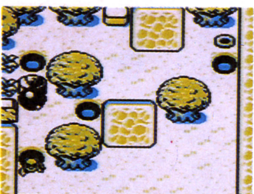


「ふんどう」がこんな形に集まってしまうと手詰まり。動かす方向に十分注意して取りかかろう

敵封じ



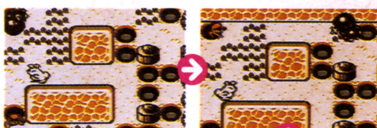
ものをぶつけても倒せない敵に対して、特に有効な動き封じ。一生そこにいろ！

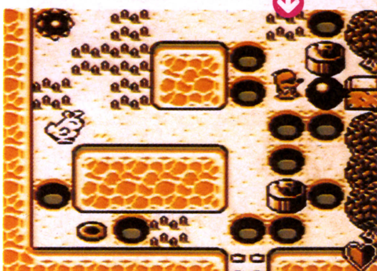


穴の手前に置き、転がした玉をブロック。「ふんどう」がある面では、この技が必要なことが多い

究極の「ウニチク」利用

敵の中で唯一、ものをぶつけても倒せない「ウニチク」。その硬さを利用した難易度の高いクリアテクニックを紹介しよう。手順は下の写真に示す通り。ウニチクを移動する壁に見立てて、転がした黒い玉を穴の手前でブロックさせるのだ。

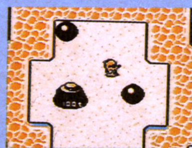




「ウニチク」が左上と右上スミ（穴の真上）に来たときにぶつかるよう、玉を転がすのだ！

ボス フンドーン攻略

体当たり攻撃をよけつつ、フンドーンがジャンプするのを待とう。ジャンプしたら、影の位置に急いで穴を掘る。すると、着地と同時にフンドーンが穴にハマるので、そこに玉をぶつけよう。



体当たり攻撃に注意

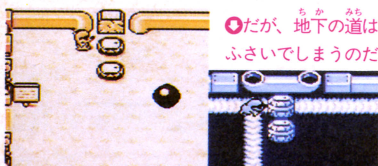
分身後は影が複数になるが、本当の影はひとつのみ。カンを働かせて穴を掘れ



穴にハマっているところに黒い玉をお見舞いしてやろう！

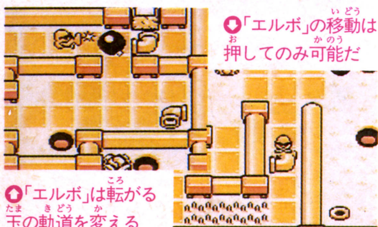
レベル4 複合テクニックを駆使せよ

レベル4では新たに「エルボ」と「タル」の2つの要素が加わり、パズル性がより複雑になる。テクニックは新要素の性質に因んだものが主だが、面によっては「ものを投げた直後に穴に潜って移動する」という具合に、複数のテクニックを組み合わせないと解けない場合もある。今までのテクニックをフルに活用しよう。



⬇だが、地下の道はふさいでしまうのだ

⬆「タル」で穴をふさぐと地上は通れる

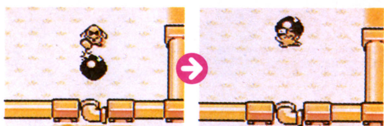


⬇「エルボ」の移動は押してのみ可能だ

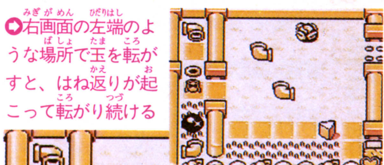
⬆「エルボ」は転がる玉の軌道を変える

「エルボ」のはね返り利用

「エルボ」の片方の口が障害物でふさがっていると、転がして投げ込んだものがはね返ってくる。これを利用した特殊なテクニックのひとつを下に紹介するぞ。



⬆はね返ってきたものに当たるとダメージ！



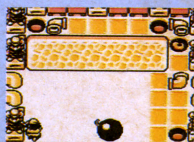
➡右画面の左端のような場所で玉を転がすと、はね返りが起こって転がり続ける



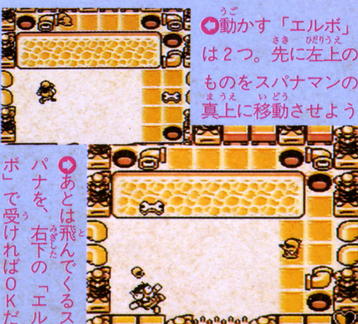
⬅そこにエルボを入れて玉を広い場所に導くのだ

ボス スパナマン攻略

スパナマンが投げてくるスパナの軌道を「エルボ」で変えて、逆にぶつけていこう。相手が巨大爆弾を投げたら、穴に潜って、爆発が終わるまで退避！



⬅巨大爆弾はサンデスのフラッシュ攻撃同様、穴に潜れば回避できる。頭を出してもダメージはナシ



⬅動かす「エルボ」は2つ。先に左上のものをスパナマンの真上に移動させよう

➡あとは飛んでくるスパナを、右下の「エルボ」で受ければOKだ

ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイと
'96年1月1日〜7月31日までに
任天堂から発売されたゲーム計7本を収録!!
このポケットサイズのハンディ攻略本を片手に
もう一度プレイして、新たな任天堂ワールドを発見してみてください

ファミマガ64

8月23日・9月6日合併号特別付録

平成8年9月6日発行(隔週金曜日発行)第12巻第15号(通巻254号)


NINTENDO攻略大全
'96年1月~7月Line up
ファミマガ64 8月23日・9月6日合併号特別付録